

PAX BRITANNICA

INTRODUZIONE

Pax Britannica è un gioco per 4-7 giocatori che ricrea la dinamica dell'era coloniale dal 1880 allo scoppio della Grande Guerra. Partendo dalla situazione mondiale del 1880, ognuno dei giocatori prende le parti di una delle grandi potenze dell'ultimo 1800 e del primo 1900: Gran Bretagna, Germania, U.S.A., Francia, Russia, Italia, Giappone. Ogni giocatore spende denaro e manovra forze militari per stabilire il proprio controllo sulle varie aree del mondo, ogni area controllata produrrà reddito che incrementerà la tesoreria del giocatore. Questo reddito è poi usato per acquistare nuove unità militari, mantenerle ed accumulare punti vittoria.

Non appena le varie strategie si sviluppano i giocatori formano alleanze tra di loro. Quando i compromessi sono inutili scoppia la guerra. In più, vari eventi casuali possono far scoppiare delle rivolte, obbligando i giocatori a sedarle o a rassegnarsi alla perdita della colonia. In fin dei conti ogni giocatore tenterà di realizzare le proprie strategie a spese degli altri. Ci si deve aspettare conflitti anche se si deve prestare attenzione a non far scoppiare la Grande Guerra che, oltre a far finire il gioco, punisce severamente chi la provoca.

LA MAPPA

Aree

Ci sono 104 aree ognuna rappresentata da un quadrato che include: Nome, Valore economico, Forza di Combattimento. Ogni area può diventare colonia di qualunque giocatore. Vi sono 5 tipi di aree:

- Indi pendente,
- Impero Ottomano,
- Impero Cinese,
- Vassalli Cinese,
- Non Organizzate.

Ogni area può essere costiera o meno. Le aree costiere si distinguono avendo, adiacenti ad esse, uno o più quadratini ognuno rappresentate una particolare zona di mare.

Zone di Mare

Ci sono 12 aree di mare sulla mappa, rappresentate da ovali che contengono, oltre al nome dell'area stessa, dei cerchi indicanti le aree di mare confinanti. I colori di questi cerchi sono gli stessi di quelli dei quadratini costieri. Ci sono anche 2 zone del capo che seguono particolari regole solo in periodo di guerra.

Strade via Terra (Overland Routes)

Molte aree sono connesse l'una con le altre da Strade via Terra. Quando un giocatore muove le sue unità o vuole tracciare una linea di comunicazione, si può muovere o tracciare da un'area all'altra solo lungo queste strade (così Aden non può essere raggiunto via terra). Aree connesse direttamente sono considerate adiacenti.

Canali e Stretti

In Panama, Centro America, Egitto, Anatolia ci sono note indicanti particolari regole circa le zone di mare. I giocatori devono essere particolarmente consci di queste quando, in tempo di guerra, tentano di muovere le unità militari o di mantenere rifornite le proprie unità attraverso queste aree.

Madrepatria

La Madrepatria di ciascun giocatore è segnata sulla mappa assieme alle sue adiacenti zone di mare e Overland Routes. Nessun giocatore può mai muovere unità militari di terra o di mare o Status Marker nella Madrepatria di un altro giocatore. I box della Madrepatria di ogni giocatore, lungo i bordi della mappa, sono identici l'uno all'altro in termini di gioco; questi box sono stati dati per facilitare il piazzamento delle proprie unità militari nella propria Madrepatria. Ogni unità che non è nelle colonie deve essere tenuta nel box principale, se unità di terra, o nei vari box rappresentanti zone di mare se unità navali. Vicino ad ogni Madrepatria box vi è la traccia della tesoreria per registrare l'andamento delle proprie finanze.

Indice del Risentimento Cinese

Durante il gioco, questo indice salirà grazie alle interferenze straniere in Cina e paesi Vassalli. Non appena il livello sale i giocatori devono aggiustare i 2 markers per riflettere il nuovo livello.

Indice della Tensione Europea

Come coll'indice cinese, anche se per differenti ragioni, la tensione Europea tenderà ad aumentare durante il gioco portando verso un possibile scoppio della Grande Guerra. Non appena il livello sale, devono essere aggiustati i 2 marker per riflettere ciò.

Game Turn Track

Pax Britannica é giocata in una serie di turni. All'inizio di ognuno il segnalino é spostato in avanti di 1 casella. Ognuna di queste caselle indica: 1) Anno, 2) Flotte mercantili disponibili, 3) Penalità in caso di Grande Guerra.

Phase Track

Ogni turno é diviso in fasi. Non appena una fase é stata completata, passare alla successiva. Se sono state completate tutte finisce il turno. Un Track separato é stampato per l'uso durante il periodo di guerra. Non appena scoppia una guerra, si usa il Track apposito; alla fine della Guerra si passa alla Victory Point Record Phase.

Carte e Tabelle

Eventi Casuali, Rivolte e Attività delle potenze minori, sono stampate sulla mappa.

Marker

I pezzi di gioco sono anche definiti Marker.

PEZZI IN GIOCO

Vi sono 12 sets di pezzi in Pax Britannica; 1 set per ogni grande potenza e uno per ogni Potenza Minore. E' un limite inderogabile. In più vi sono 6 pezzi che rappresentano le unità cinesi ed ottomane più numerosi pezzi neutrali. Ci sono 4 categorie base: A) Unità Militari; B) Status Marker; C) Flotte Mercantili; D) Game Markers.

Unità Militari

Sono triangolari ed hanno forza (1), (3), (10) tranne che per gli Ottomani e Cinesi che hanno forza (5). Le armate hanno sul retro le flotte. Notare che se acquistate una flotta, questa non può essere convertita in armata e viceversa. Le unità non sono intercambiabili, cioè tre unità da (1) non possono essere scambiate con una da (3)

Status Marker

Ci sono quattro tipi di Status (più due casi speciali) stampati su due differenti tipi di pezzi: Interessi e Influenze sono stampati su pezzi circolari mentre i rimanenti su pezzi esagonali. I due casi speciali, Stato e Dominion, sono peculiari rispettivamente degli U.S.A. e della Gran Bretagna. I pezzi esagonali, dando un virtuale controllo sull'area, sono anche denominati come Control Marker.

Flotte Mercantili

Ne esiste un solo tipo per tutte le nazioni e sono assolutamente identiche l'una all'altra. Sono stampate su pezzi triangolari.

Game Markers

Sono stampati su pezzi quadrati e rappresentano tutti i pezzi neutrali in gioco.

FOGLIO DEI GIOCATORI (PLAYER SHEET)

Ci sono otto fogli. Ognuno include informazioni specifiche di una nazione per il posizionamento iniziale delle pedine e la compilazione del Foglio di Registrazione Amministrativa. Sono comprese tabelle di varia utilità; in particolare sul foglio del Giappone e della Francia il sommario del Risentimento Cinese; su quello degli U.S.A., Italia e Russia il sommario della Tensione Europea.

FOGLIO DI REGISTRAZIONE AMMINISTRATIVA (ADMINISTRATIVE RECORD SHEET)

Ogni giocatore deve compilarlo turno dopo turno. Sul retro c'è un sommario dei punti vittoria e delle regole sul movimento e sul cambio di Status.

PREPAZIONE DEL GIOCO

Pax Britannica può essere giocato da 4 a 7 giocatori. Se i giocatori sono 4 ognuno seleziona una potenza tra Germania, Gran Bretagna, Francia, U.S.A.. Se sono 5 si aggiunge Giappone, se 6 la Russia, se 7 l'Italia. Ogni Grande Potenza non rappresentata di un giocatore nel gioco è considerata una potenza minore. Ogni giocatore dispone le proprie unità come segnato su "Initial Deployment" di ogni player sheet. Dopo aver dislocato tutte le unità iniziali sulla mappa, portare tutte le Tesorerie, l'Indice dei Cinesi e della Tensione Europea a zero. Piazzare il segnalino del turno sulla casella 1880 e il segnalino di fase sulla Random Events Phase. Piazzare tutte le flotte mercantili sul Game Track, nell'anno appropriato per le potenze maggiori in gioco (es. se si gioca in 4 non si piezzeranno le flotte di Italia, Russia e Giappone). Condurre poi la Random Events Phase del primo turno. Una volta completata, spostare il segnalino del turno alla casella relativa all'Administrative Record Phase. In questa fase iniziale, ogni giocatore deve copiare le informazioni del proprio Player Sheet su un Administrative Record Sheet nuovo. Queste informazioni rappresentano il reddito e le spese risultanti dalla disposizione iniziale di Unità e/o di Status. Notare che alcuni giocatori devono lo stesso tirare i dadi per il reddito del loro Ufficio Coloniale. Una volta compilate le sezioni dalla I fino alla IV, si sposta il segnale del turno alla Minor Power Phase.

TERMINI DI GIOCO

Adiacente. Le regole, spesso, richiedono l'adiacenza come pre-requisito per alcune attività. Come aiuto per determinare l'adiacenza, il retro dell'insero-Mappa del testo inglese elenca tutte le aree con le proprie adiacenze.

Area. Un'area è una delle 104 regioni rappresentate sulla mappa da un'area-box (guardare sul proprio Player Sheet per avere una chiave di lettura delle varie aree). Ogni giocatore può piazzare uno Status Marker in ogni Area, soggetto alle regole per il cambio di Status.

Casus Belli. Letteralmente tradotto significa "causa della guerra". Nessun giocatore può dichiarare guerra ad una potenza senza un legittimo Casus Belli. Il sommario dei Casus Belli è sul retro di ogni Player Sheet.

Potenze Coloniali. Ve ne sono di due tipi: Grandi e Minori potenze. Ambedue i tipi possono piazzare Status o stabilire Colonie. Le Grandi Potenze sono rappresentate da giocatori e le Minori agiscono per regole Automatiche. Gran Bretagna, U.S.A., Francia, Germania sono sempre Grandi Potenze. Belgio, Olanda, Spagna, Portogallo sono sempre Potenze Minori. Italia, Russia, Giappone sono Potenze Maggiori se controllate da un giocatore.

Forza di Combattimento. Tutte le unità militari e le Aree hanno una forza di combattimento (per alcune aree è 0) che quantifica l'abilità ad attaccare e/o a difendersi. Le Aree usano la loro forza solo in difesa.

Linea di Comunicazione. E' una linea tracciata esclusivamente attraverso aree sotto il proprio controllo, zone di mare contenenti una propria flotta mercantile e/o la propria Madrepatria. Una linea di comunicazione deve esistere tra un'area e la Madrepatria di un giocatore perché questi possa piazzare uno Status Marker nell'area o riceverne il reddito.

Controllo. Un giocatore controlla un'area se ha un Protettorato, Possedimento, Stato o Dominion stabilito nell'area; questi Markers sono anche chiamati Control Markers.

Valore Economico. Ogni area ha un Valore Economico stampato nei suo box. Questo Numero rappresenta la forza economica dell'area e il grado di convenienza del commercio con l'area.

Marker Stabilito. E' uno Status Marker che non ha più, nella stessa area, uno Status Change Marker. E' importante distinguere i Marker Stabiliti da quelli non.

Indice Tensione Europea. E' la misura di quanto è vicino lo scoppio della Grande Guerra. Eventi Casuali e/o Azioni dei Giocatori fanno salire la tensione.

Grande Guerra. E' la 1 Guerra Mondiale. Lo scoppio di questa fa finire il gioco immediatamente.

Flotta Mercantile. Sono usate dalle Potenze Coloniali per muovere armate e per stabilire linee di comunicazione con le proprie colonie.

Zona di Mare. E' una delle regioni in cui sono divisi gli Oceani del Mondo rappresentate da ovali di vario colore.

Status. E' la relazione di subordinazione dell'area al giocatore. Ci sono 6 livelli: Nessuno Status, Interesse, Influenza, Protettorato, Possedimento e Dominion/Stato. Uno Status condiziona il reddito e le spese di Mantenimento, Abilità di Muovere le unità e altri aspetti del gioco.

Tesoreria. E' la somma di denaro disponibile per l'avventura coloniale. I giocatori tengono conto del livello disponibile muovendo il Treasury Marker. Si spende denaro per la Costruzione/Mantenimento di Unità Militari, per cambiare e mantenere gli Status e, se si vuole, per ingraziarsi gli avversari con la corruzione.

Rivolta. E' una situazione che può capitare in un'area grazie ad un Evento Casuale. Un'Area in rivolta è altamente suscettibile all'intervento di altri giocatori.

Guerra. Interrompe il normale svolgersi del gioco, alterando la sequenza di gioco, le regole di movimento e minacciando la fine del gioco attraverso una continua escalation. Una guerra non può scoppiare senza un legittimo Casus Belli.

IL TURNO DEL GIOCATORE (GAME TURN)

Pax Britannica è giocata in una serie di turni ognuno rappresentante un periodo di 4 anni. Ogni turno è diviso in una specifica sequenza di fasi chiamata sequenza di gioco. Nessun giocatore può intraprendere attività differenti da quelle specificatamente permesse in quella particolare Fase. Il gioco dura 10 turni, anche se può essere abbreviato dallo scoppio della Grande Guerra.

SEQUENZA DEL TURNO DI GIOCO

1) Fase degli Eventi Casuali

- 1a) Tirare 1 dado per vedere il numero di Eventi Casuali.
- 1b) Tirare 2 dadi per ogni evento casuale e riferirsi alla Random Events Table.

2) Fase Amministrativa

- 2a) Compilare le sezioni dalla I fino alla IV del Foglio di Registrazione Amministrativa.

3) Fase delle Potenze Minori

- 3a) Tirare 1 dado per ogni Potenza Minore e, riferendosi alla Minor Power Table, stabilire chi è attiva e chi no.
- 3b) Per ogni potenza attiva tirare 2 dadi per stabilire dove è attiva.

4) Movimento/Cambio Status Fase

Durante questa fase ogni giocatore sceglie le seguenti opzioni in ogni ordine, reagendo l'uno all'altro.

- 4a) Acquisto e piazzamento di nuovi Status.
- 4b) Acquisto e piazzamento di nuove unità militari.
- 4c) Piazzamento delle flotte mercantili dovute nel turno.
- 4d) Movimento unità Militari.
- 4e) Movimento delle Flotte Mercantili.
- 4f) Costruzione del Canale tra l'oceano Sud Pacifico e il mar Caraibico.

5) Fase di Combattimento Coloniale

- 5a) Si effettua il combattimento coloniale ove si tenta di stabilire un Control Marker o dove vi è una rivolta.

6) Fase Aggiustamento Marker

- 6a) Si alterano gli Status e si rimuovono le unità militari dalle aree in cui vi è ancora il segnalino di Rivolta.
6b) Si rimuovono i segnalini di Rivolta; 6c) Si rimuovono gli Status Change Marker dalle Influenze e Interessi.
6d) Si riducono i Control ad Influenza dove non sono rispettate le regole sulle guarnigioni.

7) Fase dei Negoziati

- 7a) Si tenta di risolvere i Casus Belli.

8) Fase del Congresso d'Europa

Ogni giocatore con un Casus Belli può convocare un Congresso che deliberi un Trattato per risolvere la disputa.

9) Fase de Risentimento Cinese

- 9a) si riferisce al Chinese Resentment Summary e si aggiusta l'indice a seconda delle azioni intraprese dai giocatori nel turno.
9b) Si tirano due dadi per stabilire se i cinesi si ribellano.

10) Fase di Guerra:

10a) Se i Cinesi si rivoltano, gli Ottomani dichiarano guerra o qualche giocatore dichiara guerra, si procede alla War Sequence. Se non vi sono conflitti si passa alla fase successiva.

11) Fase Registrazione Punti Vittoria;

11a) Si compila la sezione V del Foglio di Registrazione Amministrativa.

12) Fase Registrazione Finale;

- 12a) Se non si è completato il 1916 (X turno di gioco), incomincia il successivo;
12b) Se è finito il 1916 o è scoppiata la Grande Guerra, compilare la sezione VI del Foglio di Registrazione Amministrativa.

EVENTI CAUSALI (RANDOM EVENTS)

In ogni turno di gioco vi è un numero imprecisato di Eventi Casuali. Questi Eventi rappresentano il succedersi delle azioni al di fuori della portata dei giocatori. Durante questa fase si determinano quanti, quali e dove questi Eventi esisteranno nel turno in corso.

DETERMINARE L'EVENTO CASUALE

Un giocatore tira un dado. Il risultato rappresenta il numero di Eventi che capitano in quel turno di gioco. Per ogni Evento si tirano due dadi e ci si riferisce alla Random Events Table. Notare che gli ultimi due dadi vanno letti sequenzialmente (es. 2 e 5 significano "German Colonial Agitation")

EVENTI PRINCIPALI

Ogniqualvolta capitano uno di questi eventi, i giocatori applicheranno ciò che è specificato per quell'evento sulla Random Events Table. In alcuni casi, uno o più giocatori, toccati direttamente dall'evento, è bene che tengano nota di questo per la prossima mossa. Nessun evento principale può capitare più di una volta in un turno di gioco. Se i dadi ripropongono un evento precedentemente uscito, semplicemente annullatelo e ritirate. Questi eventi, tuttavia, possono capitare più di una volta per gioco ma in differenti turni.

Spese forzate e aumento della tensione

Alcuni eventi richiedono che una Potenza spenda un minimo nel costruire e/o mantenere Unità Militari. Se il giocatore non può fare ciò perché non ha sufficiente denaro, deve spendere tutto ciò che ha nelle due azioni richieste senza subire effetti negativi

RIVOLTE

Il secondo tipo di Evento è la Rivolta. Quando esce una Rivolta, ci si riferisce alla specifica tabella menzionata nell'evento stesso e si tira uno o due dadi, a seconda della tabella. Il risultato sarà il nome di

un'Area. Piazzare immediatamente un segnalino "UNREST" nell'Area e passare all'evento successivo. Una Rivolta può capitare in un'area solo una volta per turno di gioco. Ogni giocatore che, nella seguente fase di Movement/Status Change, muove unità Militari nell'Area può piazzarvi un Control. Perché questo sia stabilito, occorre sconfiggere l'Area in Combattimento Coloniale.

REGISTRAZIONE AMMINISTRATIVA

Ogni volta che si stabilisce uno Status Marker, l'impero si sta estendendo e potenziando, incrementando i propri profitti. Il valore economico dell'Area, assieme al tipo di Status presente, determina il reddito prodotto dall'Area in quel turno di gioco. Ma il costo di mantenimento di un Impero Coloniale non è insignificante, tutt'altro. Per ogni Status che viene stabilito, si deve pagare un costo di mantenimento proporzionale al livello dello Status. Durante la Fase di Registrazione Amministrativa, si usa l'Administrative Record Sheet per determinare il reddito totale ed i costi di mantenimento, determinando quante sterline sono disponibili per le spese. La Germania, controllando anche l'Austria-Ungheria, deve compilare il foglio amministrativo anche per quest'ultima.

REGISTRAZIONE DEGLI STATUS

La sezione I è la sezione in cui vengono registrati i vari Status delle Aree dell'Impero. In questa sezione si scrive il numero di ogni tipo di Status che correntemente si ha sulla mappa (linee 01, 02, 04, 06 e 08) e il totale del valore economico delle Aree con lo stesso Status (linee 03, 05, 07 e 09). NON vanno conteggiate le Aree o Status con cui NON si ha una Linea di Comunicazione durante la Fase Amministrativa.

REGISTRAZIONE DEL REDDITO

La sezione II, sezione del reddito, sia il reddito derivato dalla gestione delle Colonie (Status), sia il contributo proveniente dall'Ufficio Coloniale (Colonial Office) del proprio Paese. Per determinare l'ammontare del contributo dell'Ufficio Coloniale si deve guardare in fondo sul Foglio di Registrazione Amministrativa, tirare un dado ed incrociare il risultato con la linea del proprio Paese. Il numero indicato è il numero di £ che ricevete durante il turno in corso, scrivetelo nella linea 10. Una Potenza che non possiede Control sulla mappa, tira un 6 automatico ad eccezione dell'Austria-Ungheria che tira sempre normalmente. Nelle linee dalla 11 alla 14, moltiplicate il totale delle linee 03, 05, 07, 09 per il moltiplicatore indicato per determinare quante £ di reddito ricevete dalle vostre Colonie. Sommate le linee 10, 11, 12, 13, 14 e scrivete il risultato alla linea 15.

REGISTRAZIONE DEL MANTENIMENTO

Sezione III, Sezione del Mantenimento/Spese, rappresenta il denaro che spendete nel mantenere le vostre proprietà all'estero. Per ogni unità navale o terrestre sulla mappa al di fuori della Madrepatria (o degli Stati o dei Dominion), dovete spendere tante £ quant'è la sua forza; scrivete il numero dei punti forza all'estero nella linea 16. Dovete anche pagare il mantenimento di ogni Status Marker. Nelle linee dalla 17 alla 20, moltiplicate il totale delle linee dalla 01, 02, 04, e 06 per l'indicato moltiplicatore per determinare quante £ voi dovete spendere. Sommate le linee dalla 16 alla 20 e scrivete il totale nella linea 21.

REGISTRAZIONE DEL SURPLUS

Nella Sezione IV, la sezione del surplus, semplicemente sottraete la linea 21 dalla 15. Il numero rimasto è il numero di £ che avete da spendere durante il corrente turno di gioco. Scrivete questo numero nella linea 22 e piazzate il vostro Marker di tesoreria per riflettere il numero di £. Se il risultato è un numero negativo, dovete eliminare unità Militari all'estero e/o Status Marker per portare il Track di tesoreria a zero.

POTENZE MINORI

In ogni partita di Pax Britannica, l'Olanda, Belgio, Spagna e Portogallo sono potenze minori. In giochi con 6 giocatori anche l'Italia é una potenza minore, in 5 anche la Russia, in 4 anche il Giappone. Le potenze minori coprono la maggior parte delle funzioni delle Grandi Potenze con le seguenti eccezioni:

- Nessun Giocatore rappresenta una Potenza Minore eccetto in situazioni speciali (es. in guerra.)
- Le Potenze Minori non ricevono mai reddito di nessun tipo.
- Le Potenze Minori non pagano il mantenimento di unità militari e di Status Marker.
- Le Potenze Minori non pagano l'acquisto di unità militari e di Status Marker.
- Le Potenze Minori non accumulano Punti Vittoria e non possono vincere il gioco.
- le Potenze Minori non devono sconfiggere la forza dell' area quando tentano di stabilire un Control Marker. Tuttavia devono intervenire per sedare eventuali rivolte nelle proprie colonie.

DETERMINAZIONE DELL'ATTIVITA' DELLE POTENZE MINORI

Per ogni Potenza Minore in gioco, tirare un dado e riferirsi alla Minor Power Activity Table. Se il risultato, nella parte alta della tabella, indica che la potenza é attiva, tirare due dadi, sommarli per determinare, nella parte bassa della tabella, in che Area é attiva. Una volta determinata l'Area, si deve stabilire che tipo di Status la Potenza piazzerà seguendo il seguente schema dall'alto in basso:

1) *Tenterà di stabilire un Possedimento se...*

- 1a) esiste una linea di comunicazione;
- 1b) la Potenza ha già un Protettorato nell'Area;
- 1c) la Potenza ha già un'unità nell'Area.

2) *Se non può stabilire un Possedimento, stabilirà un Protettorato se...*

- 2a) ha un segnalino Protettorato disponibile;
- 2b) ha un'unità a disposizione che deve essere trasferita nell'Area. Questa unità deve provenire dalla Madrepatria, se possibile. Se non ci sono unità in Madrepatria, l'unità deve provenire dall'Area controllata più vicina con due o più unità. Se non esistono Aree con i requisiti sopra citati, prendere una armata dalla scatola. Se non ci sono armate nella scatola, la Potenza tenterà di stabilire un'Influenza invece del Protettorato;
- 2c) deve esistere una linea di Comunicazione;
- 2d) l'Area non deve contenere Control di altre Potenze. Notare che se una Potenza ha nell'Area un'Influenza, questa Potenza ha un Casus Belli contro il Minore;
- 2e) l'Area deve essere o: a) Indipendente, Impero Cinese, Impero Ottomano in Rivolta; o b) Non Organizzata, Vassalla Cinese in Rivolta o no.

3) *Se la Potenza non può stabilire un Protettorato, cercherà di stabilire un'Influenza se...*

- 3a) ha disponibile un segnalino d'Influenza;
- 3b) esiste una linea di Comunicazione;
- 3c) l'Area non é un Protettorato di un'altra Potenza.

4) *Se la Potenza non può stabilire un'Influenza, stabilirà un Interesse se...*

- 4a) ha disponibile un segnalino di Interesse;
- 4b) esiste una Linea di Comunicazione;
- 4c) l'Area non é un Possedimento (Stato, Dominion) di un'altra Potenza.

Se la Potenza Minore non ha Status a disposizione, in quanto sorto già in gioco tutti, é considerata inattiva per quel Turno di gioco. Se la Potenza ha disponibile uno Status ma non può piazzarlo nell'Area determinata, occorre ritirare i dadi finché non si determinerà un'Area disponibile.

CONFLITTI DI STATUS TRA GRANDI E MINORI POTENZE

Se una Potenza Minore piazza un Protettorato, ogni Potenza con un'Influenza nell'Area ha un Casus Belli contro quel Minore. La Grande Potenza può, in alternativa alla dichiarazione di guerra, convocare il Congresso d'Europa. In un Congresso d'Europa la Potenza Minore non vota mai ma deve conformarsi alle decisioni congressuali. Se il Congresso stabilisce che la Potenza Minore non può ottenere il Protettorato o deve dividerlo con qualcuno, questa obbedirà alla decisione. Tuttavia, se il Congresso stabilisce che il Minore può ottenere da solo il Protettorato sull'Area, ogni Potenza Maggiore con un'Influenza nell'Area in questione può rifiutarsi di aderire e, invece, dichiarare Guerra al Minore. Se una Potenza piazza un Control in un'Area in cui un Minore ha un'Influenza, il Minore non contesterà il Control e ritirerà il proprio Status. Tuttavia, ogni altra Grande Potenza, con o senza Status nell'Area, può annunciare che difenderà i diritti della Potenza Minore, nel qual caso è convocato un Congresso d'Europa. La Potenza Minore non vota ed ubbidisce alle risoluzioni congressuali. Se il Congresso stabilisce che la Potenza Maggiore ottenga da sola il Protettorato o il Possedimento, il Minore accetterà la decisione. Se invece il Congresso delibera contro la Grande Potenza e questa sceglie di sfidarlo, il Minore dichiarerà Guerra alla Grande Potenza. In questo caso, ogni giocatore che, in precedenza, aveva dichiarato di difendere i diritti del Minore é obbligato a dichiarare guerra alla Grande Potenza. Se non lo fa, perde automaticamente 5 Punti Vittoria e fa salire l'Indice della Tensione Europea di 3.

REAZIONE DELLE POTENZE MINORI ALLE RIVOLTE

Se scoppia una Rivolta in un'Area in cui una Potenza Minore ha un Control, la Potenza tenterà di reprimere la Rivolta; le Potenze Minori ignoreranno le Rivolte nelle Aree in cui hanno solo Interessi o Influenze. Una Potenza Minore tenterà di reprimere una Rivolta anche se, per quel turno, risulta inattiva. Se ci sono unità in Madrepatria, queste unità vengono immediatamente spostate nelle Aree in Rivolta. Se la Potenza ha unità di terra in Aree coloniali che possono essere mosse nelle Aree in Rivolta, le muoverà. L'eccezione é per le Aree in cui vi é una sola unità terrestre. Questo movimento avviene nella fase di Minor Power. Se più di una delle Aree controllate é in Rivolta, la Potenza muoverà tutte le sue unità nell'Area col più alto valore economico; se esistono due Aree con lo stesso valore economico, si tira un dado per vedere quale Area verrà difesa. Una volta che la Potenza avrà spostato le proprie unità, tenterà di reprimere la Rivolta. Attacca l'Area seguendo le regole normali per il combattimento coloniale. Se fa Potenza riesce nel reprimere la Rivolta in un'Area in cui ha un Protettorato, otterrà automaticamente un Possedimento nell'Area. Se, a causa della Rivolta, un'unità si deve ritirare, lo farà verso un'Area adiacente controllata, se possibile. Se ciò non é possibile si ritirerà nella Madrepatria. Se anche questo non é possibile l'unità verrà eliminata. Se, nel turno seguente a quello in cui la Potenza ha spostato le unità per reprimere la Rivolta, nell'Area sono presenti più unità, le unità in eccesso ad una sono trasportate in Madrepatria.

MOVIMENTO/CAMBIO DEGLI STATUS

Durante questa fase, tutti i giocatori hanno l'opportunità di comprare, muovere e piazzare i propri pezzi. Le attività di questa fase non vengono eseguite in un ordine particolare (eccetto che un pezzo prima di essere piazzato deve essere comperato). I giocatori sono liberi di reagire a qualunque attività i loro opposenti eseguano in ogni momento della fase. Una volta comprate unità militari o Status, tuttavia, non é possibile riconvertirle in moneta; e una volta che le unità militari sono piazzate sulla mappa, sono soggette alle regole del movimento. Il costo delle unità e degli Status é segnato nell'angolo in basso a destra del l'Administrative Record Sheet. Non é possibile spendere più £ di quante sorto disponibili nel track.

CAMBIO DEGLI STATUS

I giocatori possono acquistare e piazzare Status nelle aree secondo il seguente schema. Notare che, una volta acquistati e piazzati, gli Status non possono essere mossi; devono essere lasciati nell'Area di piazzamento finché o sono stabiliti o sono eliminati. Quando uno Status è piazzato in un'area deve essere messo

contemporaneamente anche un segnalino di Status Change. Per poter piazzare uno Status occorre che ci sia una linea di comunicazione.

E' possibile piazzare un Interesse...

- in ogni area che non contiene Possedimenti stabiliti, Stati o Dominion.

E' possibile piazzare un'Influenza...

- in ogni area che non contiene Control Marker (compresi i Protettorati).

E' possibile piazzare un Protettorato o un Possedimento in...

- aree non organizzate o Vassalle Cinesi che non contengono Control Marker stabiliti;
- in ogni area, in rivolta, che non contiene Control Marker stabiliti. Seguendo le regole sulle guarnigioni occorre avere almeno un'unità di terra in un'area con un Control Marker, sia stabilito che non, alla fine di ogni Movement/Status Change Phase. Se non si ha un'unità, il Control Marker é ridotto ad Influenza. Per rendere stabilito un Control Marker, occorre aver sconfitto la forza dell'Area durante la fase di Combattimento Coloniale. Perciò non é illegale piazzare un Control in un'area senza accompagnarlo con unità militari, ma é abbastanza stupido.

Il giocatore degli U.S.A. può piazzare uno Stato...

- nella seguenti aree che già contengono un Possedimento Stabilito: Alaska, Cuba, Hawaii, Porto Rico.

Il giocatore Inglese può piazzare un Dominion...

- in una delle seguenti aree che contengono già un Possedimento stabilito: Australia, Canada, Nuova Zelanda, Colonia dei Capo.

STABILIRE UNO STATUS

Quando comprate un nuovo Status e lo piazzate in un'area durante la fase di Movement/Status Change dovete, assieme ad esso, piazzare anche uno Status Change Marker. Il nuovo Status non é considerato stabilito finché vi é con esso lo Status Change Marker.

Stabilire uno Status attraverso il Combattimento Coloniale

Ogni volta che piazzate un Control in un'area (eccetto quando alzate il livello di controllo, vedere più avanti) nella fase di Movement/Status Change, dovete sconfiggere l'Area in Combattimento Coloniale nella susseguente Colonial Combat Phase perché il Control sia stabilito. Se sconfiggete l'Area rimuovete immediatamente lo Status Change Marker. Non si deve mai combattere per stabilire un Interesse o un'Influenza.

Stabilire uno Status durante la Marker Adjustment Phase

Ogni volta che piazzate un Interesse e/o Influenza in un'area, lo Status viene considerato stabilito automaticamente durante la Marker Adjustment Phase. Semplicemente rimuovete lo Status Change Marker durante quella fase. Se l'area é in Rivolta voi potete, se lo desiderate, ingaggiare Combattimento Coloniale.

Cambio degli Status e Casus Belli

Per determinare se il piazzamento di uno Status procura ad un giocatore, che ha già nell'Area uno Status, un Casus Belli, occorre riferirsi al sommario dei Casus Belli dovuti ai piazzamenti di Status, provvisto sul retro di ogni Player Sheet. Se vi é un Casus Belli nell'Area, piazzate un Casus Belli Marker. Notate che il piazzamento di Status in Aree che non contengono altri Status, può essere lo stesso fonte di un Casus Belli, di una Guerra con l'Impero Ottomano, può far salire il Risentimento Cinese così come la Tensione Europea se infrange un Trattato esistente

ALTERARE STATUS PREESISTENTI

Se si ha già uno Status nell'Area, è possibile alterarlo entro i limiti imposti dalle regole sul piazzamento e da quelle seguenti.

Alzare uno Status

Potete promuovere uno Status durante una qualunque Movement/Status Change Fase, come se lo steste piazzando per la prima volta. Tutte le regole che si applicano al piazzamento iniziale degli Status, valgono anche in questo caso, con le seguenti eccezioni. Invece di pagare il costo totale del nuovo Status, si paga la differenza tra quello esistente e quello da piazzare. ES. se esiste un'Influenza nell'Area (costo £ 10) e volete

passare a Protettorato (£ 20), il costo da affrontare sarà di £ 10. In più, se avete un Control nell'Area e volete passare a un Control superiore, non dovete effettuare combattimento coloniale per stabilirlo. Il Combattimento Coloniale é necessario, invece., se passate da un Interesse o Influenza ad un Control.

Abbassare uno Status

Nelle fase di Movement/Status Change, é sempre possibile abbassare i propri Interessi od Influenze, alterando o rimuovendo i markers. Non si può, volontariamente, abbassare i propri Control; i Control possono essere rimossi o abbassati tramite negoziati, Rivolte non sedate o mancato mantenimento. Notate che la rimozione o abbassamento degli Status non comporta la restituzione del denaro speso. Una volta comprati, gli Status non possono più essere riconvertiti in £. Abbassare o rimuovere uno Status può, tuttavia, renderli disponibili per l'uso in altre Aree.

GUARNIGIONI

I giocatori devono tenere almeno una Unità di Terra in ogni Area in cui hanno un Control. Se alla fine di una qualunque fase di Movement/Status Change un'Area controllata non é presidiata, il Control é immediatamente rimosso e sostituito con un'Influenza. Notare che se in un Codominio un partecipante non soddisfa questa regola, il suo Status viene rimosso e non é sostituito da un'Influenza (anche se può essere sostituito da un Interesse se non vi é nell'Area un Possedimento). Oltre a queste regole generali vi sono due casi particolari applicati alla Gran Bretagna ed alla Russia.

Guarnigione Inglese

Il giocatore Inglese comincia il gioco con tre Unità Militari da (10) in Iridia. Queste tre Unità costituiscono l'Armata Indiana. Per tutta la durata del gioco, il giocatore Inglese deve mantenere un'Armata Indiana di almeno tre unità da (10) terrestri. Se qualcuna di queste Unità é distrutta durante il gioco, la deve ricostruire non appena gli é possibile. Le Unità indiane devono sempre terminare la fase di movimento entro due Aree collegate all'India da Overland Routes (l'India in questo caso, é definita nel "Penalty to Great Britain" sul retro del Foglio di Registrazione Amministrativa).

Guarnigione Russa

La Russia deve mantenere una Guarnigione Occidentale di almeno. tre Armate da (10) in Russia e/o nei seguenti Stati: Serbia, Romania, Grecia, Bulgaria ed Anatolia. Se qualcuna di queste Unità viene distrutta, il giocatore Russo deve ricostruirla non appena possibile. Se la Russia ha meno di quattro Unità da (10), nessuna può essere mossa in Aree diverse da quelle sopra specificate (questa regola non si estende alle Unità da (1) e da (3) punti forza).

CODOMINIO

Un Codominio é un Protettorato o un Possedimento di più Potenze nella stessa Area. Il Codominio può essere convenuto solo durante un Congresso d'Europa o alla fine di una Guerra. Quando un Codominio esiste in un'Area, ogni partecipante allo stesso deve piazzare (o alzare a) un Protettorato o Possedimento; nessuna Influenza può essere usata per rappresentare una Potenza in un Codominio. Se un Codominio viene stabilito in un'Area in cui una Potenza ha un'Influenza, questa, con l'assenso dei partecipanti al Codominio, può essere alzata a Protettorato (o Possedimento a seconda i casi) pagando la differenza di Marker. Quando un Codominio (che non ha alcun legame coi Dominion Inglese) è stabilito, più di un Protettorato e/o Possedimento può essere piazzato nell'Area e tutte le Potenze partecipanti sono considerate "controllanti" l'Area. Tutte le Potenze rappresentate hanno gli stessi diritti che avrebbero se controllassero l'Area da sole, ognuna riceve l'intero reddito e può spostare Unità Militari nell'Area. Ogni partecipante é responsabile per il proprio guarnigionamento. Se una Potenza, alla fine di una fase di Movimento, non soddisfa le regole sulle Guarnigioni, il suo Control viene rimosso e, se non esistono Possedimenti, rimpiazzato con un Interesse. Non é rimpiazzato da un'Influenza poiché questo Status non é ammesso in un Codominio.

MOVIMENTO

Durante la fase di Movement/Status Change, ogni giocatore può muovere le proprie Flotte Mercantili e Unità Militari senza i limiti posti dalla distanza né dal numero di volte che hanno già mosso, entro le seguenti regole.

Flotte Mercantili

Possono essere mosse da una Zona di Mare ad un'altra, non necessariamente adiacente; ma non ci può essere più di una Flotta della stessa Potenza in una Zona di Mare. Vengono prelevate le nuove Flotte Mercantili previste dal Game Turn Track e possono essere piazzate in ogni Zona di Mare purché questa non contenga già una Flotta della stessa Potenza. Le Zone del Capo non possono essere occupate da Flotte Mercantili.

Unità Navali

Potete muovere tutte le Unità Navali dalle Aree o dalla Madrepatria e piazzarle nelle Aree che controllate a qualunque distanza dall'Area di partenza o in uno dei box di porto della Madrepatria.

Unità di Terra

Un'Unità deve tracciare una linea di movimento durante questa fase. Questa linea deve partire o dalla Madrepatria o da un'Area che contiene un Control Stabilito e passare attraverso adiacenti Zone di Mare e/o Terra come segue. L'Armata può muovere attraverso, ma non finire il movimento, in: a) ogni Zona di Mare con una propria Flotta Mercantile. L'Armata può muovere ma deve finire il proprio movimento in: a) ogni Area, in Rivolta, sia che contenga un proprio Control Stabilito che no; b) ogni Area, non in Rivolta, che contiene un proprio Control non Stabilito. L'Armata può muovere in o attraverso: a) ogni Area, non in Rivolta, che contiene un proprio Control; b) nella propria Madrepatria.

COSTRUIRE IL CANALE SUD PACIFICO-MAR CARAIBICO

Durante la fase di Movement/Status Change, ogni giocatore può costruire il Canale di Panama o in Centro America. Per costruirlo non occorre avere, in una delle due Aree sopraccitate, o un'Influenza o un Control Stabiliti e, durante la fase, spendere £ 30. Una volta costruito, piazzate un segnalino di Canale nell'Area in cui è stato costruito. Una volta piazzato non può più essere rimosso. Una volta costruito, il Canale crea un collegamento tra Mar Caraibico e Sud Atlantico. Un giocatore con un Control Stabilito nell'Area in cui vi è il Canale può negare il transito a chiunque. Notare che il controllo di un Canale non nega il transito se i Canali sono due: uno in Panama e l'altro in Centro America. Il primo giocatore che costruisce il Canale, o in Panama o in Centro America, guadagna 15 Punti Vittoria immediatamente. Per chi costruisce il secondo Canale non ci sono premi.

COMBATTIMENTO COLONIALE

Il Combattimento Coloniale rappresenta il conflitto tra una Grande o Minore Potenza e la popolazione nativa di un'Area. Vi sono due casi in cui necessita il Combattimento Coloniale:

- Una Grande Potenza può ingaggiare Combattimento in un'Area in cui ha delle Armate per stabilire un Control o per reprimere una Rivolta. E' perfettamente possibile che una Potenza muova Armate in un'Area in Rivolta per stabilire un Control. La procedura di Combattimento è identica. Una vittoria della Potenza in questo caso, reprime la Rivolta e stabilisce il Control.
- Una Potenza Minore effettuerà Combattimento Coloniale solo se nelle Aree che controlla scoppia una Rivolta. Le Potenze Minori non devono mai combattere per stabilire i Control Se è attiva in un'Area in Rivolta, la Potenza Minore può tentare Combattimento Coloniale per stabilire un Control.

In qualunque caso il Combattimento Coloniale è risolto comparando la forza delle Unità Militari presenti con la forza dell'Area. Si giunge ad un rapporto, ci si riferisce all'appropriata Tabella di Combattimento e si tira un dado. Il tiro di dado risulterà nella sconfitta o dei nativi o della Potenza Coloniale. Notare che in Combattimento Coloniale con un'Area con forza zero, la Potenza vincerà sempre a patto di avere un'Unità Terrestre nell'Area.

COMBATTIMENTO COLONIALE PER STABILIRE UN CONTROL

Per stabilire un Control in un'Area, la Grande Potenza deve sconfiggere l'Area in Combattimento Coloniale. Se la Grande Potenza sconfigge l'Area, lo Status Change Marker viene rimosso ed il Control viene considerato stabilito. Se la Grande Potenza non sconfigge l'Area, lo Status non stabilito viene rimosso e le Unità Militari devono ritirarsi (a meno che siano state eliminate in combattimento). Notare che lo stabilire

più Status nella stessa Area non crea interferenze tra i combattimenti (cioè ognuno è separato dagli altri). Più di una Potenza può stabilire un Control in un'Area in una singola fase di Combattimento Coloniale. Ogni Combattimento è risolto individualmente non avendo effetto sui tentativi di altre Potenze. Se due o più Potenze stabiliscono il Control esiste un "Casus Belli" (piazzare un segnalino di Casus Belli per ricordarsene).

COMBATTIMENTO COLONIALE PER REPRIMERE LE RIVOLTE

Ogni Potenza che ha un'Armata in un'Area in Rivolta può tentare di reprimerla. La Grande Potenza può anche tentare di stabilire un Control in un'Area in Rivolta, posto che abbia una Unità Militare presente. Il giocatore deve effettuare il Combattimento Coloniale solo una volta per ottenere i due risultati sopra citati. Notare che, una volta che una Potenza ha represso la Rivolta, il segnalino di Rivolta è tolto dalla mappa. Ogni altra Potenza deve ingaggiare Combattimento per proprio conto, non per reprimerla la Rivolta, ma per stabilire il proprio Control. Nessuno può ingaggiare Combattimento Coloniale nella stessa Area più di una volta per Colonial Combat Phase. Tutte le Unità Militari della stessa Potenza devono prendere parte al combattimento; tutte le Unità attaccanti sono soggette all'esito dello scontro.

Rivolta in un'Area Controllata

Una Rivolta in un'Area controllata è una Rivolta dei nativi contro la Potenza controllante. Durante la fase di Combattimento Coloniale, la Potenza attacca l'Area ribellatasi con le Unità Militari presenti nell'Area. Se la Potenza sconfigge l'Area, la Rivolta è stata repressa e non ci sono cambiamenti nello Status della Colonia. Se durante la Marker Adjustment Phase, esiste un Unrest in un'Area, lo Status è rimosso, tutte le Unità Militari (Navali e Terrestri) attualmente nell'Area si devono ritirare; infine l'Unrest viene rimosso: la Rivolta ha avuto successo. Notare che gli Status presenti nell'Area ma di Potenze non controllanti, non vengono toccati, qualunque sia l'esito della Rivolta. Notare anche che le altre Potenze, cioè le non controllanti, non possono intervenire nell'Area. E' possibile che un'Area, che comincia il gioco come Stato/Dominion, perda il suo Status tramite una Rivolta.

Rivolte in Aree sotto Influenza

Se una Rivolta scoppia dove uno o più giocatori ha una Influenza Stabilita, la Rivolta assume le vesti di una generale ribellione contro la dominazione coloniale. Durante la fase di Movement/Status Change, tutti i giocatori con Influenze nell'Area possono muovere proprie Unità Militari nell'Area per tentare di sconfiggere l'Area durante la fase di Combattimento Coloniale. Se un qualunque giocatore riesce nell'intento, il segnalino di Rivolta viene rimosso. Se la Rivolta ha successo cioè se l'Area non viene sconfitta, tutti gli Status vengono rimossi dall'Area e le Unità Militari devono ritirarsi. Notare che le Potenze non possono unirsi per reprimerla la Rivolta. Se due o più Potenze hanno Unità Militari in Aree in Rivolta, possono ingaggiare Combattimento Coloniale in successione, con tutte le Unità sconfitte eliminate o ritiratesi finché o l'Area viene sconfitta o non ci sono più Unità Militari presenti.

Rivolta in Aree Neutrali

Se una Rivolta scoppia in un'Area in cui nessuno ha uno Status Stabilito o dove ci sono solo Interessi, la ribellione è una guerriglia interna all'Area. Qualunque Grande Potenza può intervenire nell'Area per reprimerla la Rivolta in Combattimento Coloniale. Se una Potenza riesce a sconfiggere l'Area, l'Unrest viene rimosso. Se invece l'Area non viene sconfitta, tutti gli Status esistenti nell'Area vengono rimossi e tutte le Unità Militari si devono ritirare.

Rivolta in Codomini

Se l'Area in Rivolta è un Codominio, solo i membri dello stesso possono inviare Unità Militari e tentare la repressione. Unità Militari rappresentanti le Potenze dei Codominio possono combinare la loro forza in un singolo tentativo per reprimerla la Rivolta.

RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO COLONIALE

Ci sono due tabelle di Combattimento sul retro di ogni Player Sheet, numerate 1 e 2. La tabella 1 è usata quando la forza di combattimento più piccola, tra quella dell'attaccante e del difensore, è minore di 5. La tabella 2 è usata quando la forza più piccola è uguale o maggiore di 5. Il totale dei punti forza delle unità attaccanti è comparato con la forza di combattimento dell'Area per giungere ad un rapporto. Il rapporto trovato è sempre arrotondato a favore del difensore per poter rientrare in uno di quelli previsti dalle tabelle.

Una volta che il rapporto di forze é stato determinato occorre riferirsi all'apposita tabella, tirare un dado e incrociare il risultato col rapporto esistente.

AE: Attaccante Eliminato: tutte le Unità Attaccanti sono rimosse dal gioco.

AR: Attaccante si Ritira: tutte le Unità attaccanti si devono ritirare. Se l'Area é adiacente ad un'altra controllata dallo stesso giocatore, le Unità possono ritirarsi in quella. Se l'Area é connessa ad una Zona di Mare, contenente una propria Flotta Mercantile, si può ritirare, via mare, attraverso Aree contigue (Linea di Comunicazione) in qualunque Area controllata o in Madrepatria. Se un giocatore non può ritirare le proprie Unità, queste vengono eliminate.

EX; Scambio: Se la forza di combattimento dell'Area é minore di quella delle Unità Coloniali, il giocatore deve eliminare una o più Unità la cui forza totale sia almeno pari a quella dell'Area. Se, dopo aver effettuato l'eliminazione, vi sono ancora Unità Militari della stessa Potenza nell'Area, l'Area é stata sconfitta. Se, invece, la forza dell'Area é maggiore o uguale a quello delle Unità attaccanti, considerare EX come AE.

½ EX: Mezzo Scambio: Se la forza dell'Area è minore o uguale a quella delle Unità attaccanti, il giocatore deve eliminare una o più Unità la cui forza totale sia almeno pari a metà della forza dell'Area. Se, dopo aver compiuto l'eliminazione, ci sono ancora Unità Militari della stessa Potenza nell'Area, l'Area é stata sconfitta. Se la forza dell'Area è maggiore di quella delle Unità attaccanti, considerare ½ EX come AE.

DR: Difensore si Ritira: il difensore si ritira, l'Area é stata sconfitta.

DE: Difensore eliminato: l'Area é stata sconfitta.

Notare che quando si usano le tabelle in Guerra, alcuni dei risultati sopra citati assumono significati differenti da quelli propri del Combattimento Coloniale.

NEGOZIATI

Durante la Negotiation Phase, i giocatori hanno l'opportunità di risolvere le dispute che costituiscono un Casus Belli. In alcuni casi, una disputa risulterà in un vero e proprio Congresso d'Europa, quando delle regole speciali entrano in effetto. Molte dispute sono causate dal piazzamento di Control. In questo caso, possono essere risolte in quattro maniere.

1) Un giocatore può, volontariamente, rimuovere il proprio Control ponendo così fine alla disputa. In questo caso i soldi spesi nell'acquisto del Control vanno persi. Questo modo di concludere una disputa (come i casi 1 e 2 più sotto) causa un aumento della Tensione Europea. Come regola generale, ogni volta che uno Status è rimosso per conflitto tra Status, la Tensione Europea aumenta.

2) Le Influenze non possono rimanere dove vi é un Control stabilito. Se un Control é stato piazzato in un'Area in cui altri giocatori hanno un'Influenza, questi possono, volontariamente, rimuovere o ridurre il proprio Status permettendo così che il Control venga stabilito. Se un Protettorato (non Possedimento) viene stabilito, le Influenze possono essere sostituite da Interessi (in quanto la coabitazione tra Interessi e Protettorati è permessa).

3) Durante la fase del Congresso d'Europa, i giocatori possono liberamente rimuovere i propri Status dalla mappa, anche in quelle Aree in cui non esistono dispute. Ancora, un giocatore può sempre cedere un proprio Status ad un'altra Potenza, il Proprio segnalino e sostituendolo con uno equivalente della Potenza ricevente. Alternativamente, può concedere un Codominio ad altri in una o più Aree che sono sotto il suo controllo, semplicemente prendendo uno Status dell'altra Potenza e piazzandolo nell'Area. Quindi una disputa può essere risolta concedendo ad una Potenza qualcosa in cambio della riduzione pacifica di una sua Influenza o di un Control. Status stabiliti in questo modo non costano £.

4) I giocatori possono accordarsi per stabilire un Codominio nell'Area. Tutti i giocatori con Influenze e/o Control nell'Area in questione devono essere d'accordo perché il Codominio venga stabilito. Quando viene stabilito un Codominio in un'Area vengono piazzati più di un Control. Tutte le Potenze che hanno Control nell'Area sono considerati controllanti l'Area. Ognuno di loro ha gli stessi diritti che avrebbe in un proprio (esclusivo) Possedimento o Protettorato: tutti ricevono l'intero reddito, tutti possono mantenere Unità Militari nell'Area. Se un Codominio viene stabilito in un'Area in cui un giocatore ha un'Influenza, questo

può, col consenso dei partecipanti al Codominio, alzare il suo Status da Influenza a Protettorato (Possedimento) spendendo £ 10 (£ 20) nel farlo.

TRATTATI

I Trattati sono accordi formali tra giocatori . I giocatori possono farsi qualunque promessa informale, ma queste promesse possono essere rotte senza particolari penalità (oltre a quelle di natura personale). I Trattati, invece, devono essere scritti e firmati dai partecipanti agli stessi. I Trattati devono essere scritti per evitare discussioni su ciò che i partecipanti intendevano fare. Se i firmatari lo desiderano possono eliminare questa regola per velocizzare il gioco, d'altro canto vi saranno più probabilità di discussione. Per coloro che desiderano firmare i Trattati, un foglio é provvisto sul retro del Minor Power Sheet che può essere usato come modello o essere fotocopiato. Un Trattato può contemplare qualunque argomento voi desideriate. Un Trattato può comportare uno scambio di Status al momento della firma o più avanti, il divieto per uno dei firmatari di piazzare Status in determinate Aree, il passaggio di £ da un giocatore all'altro, l'obbligo o il divieto di costruire Unità Militari, può richiedere o limitare un numero di Unità Militari in una o più Aree. I Trattati possono stipulare Alleanze Militari, sia a determinate condizioni sia assolute. Per esempio un Trattato può stabilire che una Potenza corra in aiuto di un'altra se questa è attaccata. In effetti un Trattato può stabilire qualunque cosa che non contravvenga alle regole specifiche del gioco. Ogni violazione di un Trattato costituisce un Casus Belli. Ogni firmatario di un Trattato violato può dichiarare Guerra o convocare un Congresso d'Europa per ottenere, sanzioni contro il trasgressore. Un Trattato può dare un Casus Belli ai firmatari se un non-firmatario compie azioni contro un firmatario o se questo ha un Casus Belli. Per esempio, i firmatari di un Trattato di Alleanza difensiva sono obbligati a correre in difesa l'uno dell'altro se questo viene attaccato. Se un non-firmatario dichiara Guerra ad un partecipante, tutti i partecipanti hanno un Casus Belli contro l'attaccante. I firmatari sono liberi di tenere i termini dei Trattato segreti agli altri giocatori. Sono liberi di non rivelare i dettagli di un Trattato, o di far finta che un Trattato sia stato redatto o meno. Se un Trattato segreto é stato rotto, per avere il Casus Belli contro il trasgressore, i firmatari devono renderlo pubblico. Anche i Trattati segreti devono essere scritti altrimenti non esiste prova che un Trattato sia stato effettivamente firmato. Notare che la segretezza può essere specialmente utile nel formare Trattati difensivi necessari da alcuni giocatori per ottenere un Bonus di Punti Vittoria. Con l'accordo di tutti i firmatari, un Trattato può essere considerato decaduto. Ancora per mutuo accordo, un firmatario può ritirare la propria adesione mentre questo rimane ancora in vigore per tutti gli altri partners. Ogni accordo sulla decadenza od il ritiro deve avvenire col consenso unanime dei firmatari altrimenti costituisce rottura del Trattato e concede un Casus Belli agli altri membri.

CONGRESSO D'EUROPA

Un Congresso d'Europa è essenzialmente un mezzo per imporre un Trattato ai partecipanti di una disputa. Ogni giocatore con un Casus Belli contro uno o più giocatori o Potenze Minori può convocare il Congresso d'Europa. Alcune o tutte le Grandi Potenze possono partecipare al Congresso per discutere la disputa e negoziare una risoluzione. Tutte le parti in causa nella disputa per cui il Congresso è stato convocato sono automaticamente invitate allo stesse. Tutti gli altri giocatori Europei (GB/ F/ D/ IT/ RU) possono partecipare al Congresso se lo desiderano. Gli U.S.A. o Giappone partecipano al Congresso solo se sono parte in causa o sono state invitate da tutte le Potenze Europee unanimemente oppure se il Congresso si tiene in U.S.A. o in Giappone. Quando un Congresso è convocato il giocatore che lo ha indetto deve fissare una sede. E' necessario, però, che la sede sia la Madrepatria di uno dei giocatori. Eccetto il caso in cui tutti i giocatori siano coinvolti nella disputa, il Congresso è da tenersi in territorio neutrale. Nel caso citato (tutte le nazioni sono coinvolte nella disputa) il Congresso è per regola tenuto in Germania. Gli Stati Uniti e il Giappone possono essere sede di un Congresso solo se tutte le Potenze Europee sono parte in causa, mentre U.S.A. e Giappone no. Se vi è più di una disputa in un singolo turno di gioco, che non può essere risolta con i negoziati, solo un singolo Congresso é convocato, Tutti i disputanti sono membri, così come il Paese ospitante. Il congresso può esaminare le questioni in qualunque ordine oppure può redigere un singolo Trattato che le risolva tutte. Se necessario, il Congresso deve votare per determinare l'ordine secondo il quale le dispute verranno esaminate. Una volta che il Congresso é stato convocato, ogni giocatore partecipante può proporre un Trattato che dirima la questione. Nel caso di dispute sugli Status, ogni Trattato così redatto deve risolvere il problema in modo tale che, se accettato, non vi siano Status che occupino aree illegalmente. Un Trattato può, tuttavia, porre altre condizioni, includere quelle che non hanno un diretto nesso logico con la

disputa. Una volta che un Trattato è stato proposto, i membri del Congresso, dopo discussione, devono votarlo. Perché il Trattato sia considerato adottato come testo finale, necessita della maggioranza dei voti presenti. Nel caso vi sia un pareggio, il voto del giocatore ospite vale doppio. Se il Trattato è stato respinto, il Congresso continua finché un Trattato è finalmente accettato o una Parte in causa della disputa originale, avente un legittimo Casus Belli, stanco delle trattative dichiara Guerra. Se un Trattato è accettato, è richiesto a tutte le parti dell'originale disputa di firmarlo. Se tutte firmano, il Trattato entra in vigore e gli Status vanno alterati come richiesto dal documento. Un giocatore può rifiutare di firmare; in tal caso, tutti i partecipanti al Congresso hanno, contro di lui, un legittimo Casus Belli e gli possono dichiarare Guerra. Se una parte della disputa rifiuta di firmare, questa non è ancora risolta. Ci sono due casi: 1) Uno o più giocatori gli dichiarano Guerra; 2) Se non vi è la Guerra, per scelta dei giocatori, e la disputa riguarda gli Status, alcuni Status vanno rimossi per prevenire la violazione delle regole sul piazzamento. Nell'ultimo caso, i segnalini dei giocatori che avevano originariamente un Casus Belli, e non lo hanno usato, sono rimossi dall'Area, ogni Unità Militare illegalmente presente va spostata e il segnalino di Casus Belli viene rimosso. Un Congresso d'Europa che non ha risultati, aumenta la Tensione Europea. Notare che, anche se non vota, l'Austria-Ungheria può essere sede di un Congresso, nel qual caso, in presenza di un pareggio, il giocatore Tedesco è considerato giocatore di casa.

RISENTIMENTO CINESE

Durante il turno di Gioco, e specialmente durante la fase del Risentimento Cinese, i giocatori devono, periodicamente, aggiustare l'Indice di Risentimento Cinese quando avviene una condizione indicata nel Chinese Resentment Increase Summary. Durante ogni Fase di Risentimento Cinese, dopo l'aggiustamento fatto sulla traccia, tirare 2 dadi. Se il totale dei due dadi è minore del numero nello spazio occupato dal segnalino delle decine, una ribellione cinese scoppierà nella fase di Guerra immediatamente seguente. Es. Se l'indice è ad 82, essendo il segnalino delle decine sull'8, ogni tiro di dado di 7 o meno, indicherà lo scoppio della Ribellione Cinese. Se l'Indice raggiunge 99, rimarrà a 99 finché verrà tirato un 8 o meno per la ribellione cinese. Il Chinese Resentment Increase Summary indica quali eventi condizionano l'indice del Risentimento. Notare che alcuni eventi fanno salire l'indice non appena si verificano; altri solo durante la fase del Risentimento Cinese. Il Chinese Resentment: Summary è stampato sui Player Sheet Francese e Giapponese. È utile che questi due giocatori tengano nota degli incrementi non appena questi vanno applicati.

RIBELLIONE CINESE

Durante la fase di Risentimento Cinese, i giocatori determinano se, nella seguente fase di Guerra, scoppierà la Ribellione Cinese. Una Ribellione Cinese significa una Guerra tra l'Impero Cinese e tutte le Potenze Coloniali. La Ribellione è giocata in una serie di fasi di Guerra, prima di ogni altra kerra del Turno. La Cina è sempre la 1 Alleanza, mentre ogni Potenza Coloniale (Grande o Piccola) con Influenze o Contro in Aree Cinesi o Vassalle, è membro della 2. Perfino le Potenze che in seguito ad una dichiarazione di Guerra nelle fasi precedenti sono avversarie, vengono considerate alleate per il periodo della Ribellione. Durante le fasi della 2 Alleanza, le Potenze membri della stessa, muovono, attaccano e determinano lo Status del Riifornimento delle proprie Unità, come farebbero in una normale Guerra. Al momento dello scoppio della Ribellione, occorre determinare il numero di Armate Cinesi che compaiono sulla Mappa ed il loro piazzamento. Tirate un dado, il numero uscito è il numero di Armate Cinesi presenti. Tirare ancora un dado e, riferendosi alla Chinese Army Placement Table (provvista sul retro di ogni Player Sheet), determinare il piazzamento delle Unità una per una. Più di una Armata può comparire in un'Area Cinese. Nessuna Armata può comparire in un'Area che è un Possedimento Coloniale di una potenza, tuttavia le Armate possono comparire in Aree contenenti Protettorati. Piazzate le Unità nelle Aree determinate. Notare che se tutte le Aree Cinesi sono dei Possedimenti, la Ribellione non può scoppiare. Durante la Ribellione le Unità Coloniali possono entrare in ogni Area dei l'Impero Cinese o Vassalli come contenessero propri Protettorati o Possedimenti.

Determinazione del Movimento delle Unità Cinesi

Durante la First Alliance Maneuver Phase, deve essere determinato il movimento di ogni Unità Cinese. Un'Armata Cinese in un'Area contenente un'Unità Coloniale non muoverà. Se un'Unità Cinese comincia il

turno in un'Area non contenente Unità Coloniali, si sposterà verso l'Area più vicina occupata dalle Potenze. Se vi sono due o più Aree con il requisito sopra indicato, l'Area verrà scelta tirando un dado. Le Armate Cinesi, come tutte le altre, possono muoversi solo in un'Area adiacente alla propria per fase di movimento. Le Armate Cinesi possono entrare solo in Aree Cinesi o Vassalle, contenenti o no un Control Coloniale. Le Armate Coloniali che sono al di fuori dell'Impero o dei Vassalli non vengono prese in considerazione per il movimento delle Unità Cinesi. Durante la First Alliance Attack Phase, tutte le Unità Cinesi in Aree contenenti Unità Coloniali, attaccheranno con qualunque rapporto di forze. Se vi è più di un'Unità Cinese nell'Area, queste uniranno le forze per un attacco unico. Se ci sono più Unità Coloniali in un'Area attaccata queste si difenderanno come fossero della stessa nazionalità (si uniranno). Quando sono obbligate a ritirarsi, le Unità Cinesi, si ritirano secondo le seguenti preferenze; 1) In un'area che non contiene Unità Coloniali e non ha Control; 2) In un'area che contiene un Control, ma non Unità Coloniali. Se ci sono più aree in cui è possibile la ritirata con la stessa preferenza, usate un metodo casuale per determinare l'Area in cui avviene la ritirata. Le Armate Cinesi non si possono ritirare in aree diverse da quelle Cinesi o Vassalle Cinesi. Un'Armata Cinese che non si può ritirare è eliminata. Le Aree dell'Impero Cinese e Vassalle che non sono né Protettorati, Possedimenti, ritengono la loro forza di combattimento Intrinseca. Quando Unità Cinesi attaccano o si difendono in queste aree, aggiungono la forza dell'area al loro totale, Se le Armate Cinesi attaccano in una di queste Aree subendo in AE o un AR, l'Area è considerata sconfitta. Così, un'Area è sconfitta se, attaccata da Unità Coloniali, subisce un risultato di DR o DE, e, se la sua forza è quella più debole, anche in caso di un EX o ½ EX, Un'Area sconfitta perde la sua forza di combattimento per il resto della Ribellione. Se, alla fine di una Second Alliance Attack Phase, vi sono Unità Cinesi ma non Coloniali in un'Area con degli Status, tutti gli Status sono rimossi. Se lo Status rimosso è un Control, l'Area riguadagna immediatamente la sua forza di combattimento.

Fine della Ribellione

Una Ribellione Cinese finisce se:

1) se durante una War End Determination Phase non ci sono Unità Coloniali in nessuna Area Cinese o Vassalla (incluso Horig Kong) la Ribellione ha avuto successo, tutti gli Status in Cina o nei Vassalli sono rimossi, così le Armate Cinesi e l'indice del Risentimento viene portato a zero.

2) Se, in qualunque momento, non esistono più Unità Cinesi sulla mappa, la Guerra è finita con la Vittoria delle Potenze Coloniali. Gli Status presenti sulla Mappa non vengono toccati. L'indice del Risentimento viene rimesso a zero. Poi le Potenze Coloniali coinvolte nella Guerra possono chiedere le riparazioni dei danni al governo imperiale. Ogni Potenza con Unità in Cina o nei Vassalli può chiedere la cessione di un'Area Cinese. Solo le Aree sconfitte possono essere cedute. Se ci sono più Potenze con Armate in Cina che Aree sconfitte, le Potenze devono decidere tra di loro chi otterrà Aree e chi no. Chiunque può dichiarare che non intende ricevere Aree; altresì chiunque può cedere l'Area acquisita alla Cina. Ogni Potenza che riceve un'Area vi ci può piazzare un Control senza spendere £. Se i giocatori non si accordano, nessuna Area può essere ceduta. Solo i giocatori con Unità Militari in Cina devono essere d'accordo, l'assenso degli altri non è richiesto. Se qualche Potenza Minore ha partecipato alla Guerra, le sue richieste sono accolte dopo che tutte le Potenze Maggiori si sono soddisfatte. Le richieste dei Minori sono accettate nel seguente ordine: 1) Russia; 2) Giappone. Le Potenze Maggiori devono decidere quali Aree verranno cedute alle Potenze Minori. Se le Potenze Maggiori decidono di non cedere Aree (o non si accordano) le Potenze Minori non riceveranno Aree. Se la Russia è una Potenza Minore, le sue truppe sono controllate, per il periodo della Ribellione, dal giocatore Francese. Similmente, se il Giappone è una Potenza Minore le sue truppe verranno comandate dal giocatore Inglese. Se una Potenza Minore non ha Influenze o Control all'inizio della Ribellione, non parteciperà alla Guerra susseguente. Se, dopo la cessione delle Aree alla fine della guerra, ci sono Unità Coloniali in Aree non controllate dalla propria Potenza, queste Unità vanno ritirate in Aree in cui possono legalmente starci. Seguire la procedura per il movimento propria della Moyement/Status Change Phase.

Riaggiustare l'Indice del Risentimento Cinese

Ridurre l'Indice a zero, consultare il Chinese Resentment Summary ed incrementare l'Indice per gli opportuni modificatori applicabili in accordo agli Status piazzati nelle Aree cinesi o Vassalle. Non contate, ora, le Aree contenenti Status pre-Ribellione; durante le future fasi del Risentimento Cinese, anche queste Aree verranno conteggiate.

LA GUERRA CON GLI OTTOMANI

Se una Potenza stabilisce un Control in un'Area Ottomana, l'Impero Ottomano dichiarerà Guerra a quella potenza durante la seguente War Determination Phase. L'innalzare un Control preesistente non cagiona la Guerra, solo lo stabilirne uno nuovo. Le Guerre con l'Impero ottomano sono risolte dopo la risoluzione della Ribellione Cinese ma prima di qualunque altra Guerra, Quando l'Impero Ottomano dichiara Guerra, ogni Potenza può decidere se schierarsi a favore dell'Impero come alleato Attivo. Così, le Grandi Potenze possono decidere anche di accorrere in aiuto alla Potenza Europea che stabilisce il Control. Durante il segmento di Alliance Determination, le Potenze non ancora coinvolte possono decidere l'entrata in Guerra a favore di una delle parti belligeranti o rimanere neutrali. Se gli Ottomani non hanno alleati, agiscono allora come l'Impero Cinese durante la Ribellione; e cioè l'Impero è la Prima Alleanza, muove le proprie Unità in Aree dell'Impero con Unità Coloniali e le attacca; tuttavia, gli Ottomani possono attaccare solo Unità della Potenza con cui sono in Guerra. Se gli Ottomani hanno Alleati, questi decideranno come muovere le Truppe, quando e dove attaccare e l'iniziativa è determinata normalmente. Aree Ottomane non contenenti Control, ritengono la propria forza, come le Aree Cinesi. Quando l'Impero dichiara Guerra, piazzate tre Armate Ottomane in Anatolia sia che questa contenga Control sia no. Se l'Impero ha Alleati, la Guerra è condotta come tutte le altre Guerre e gli Ottomani vengono considerati Potenza Minore; se gli Ottomani non hanno Alleati, la Guerra finisce quando o non ci sono più Unità Coloniali nelle Aree Ottomane o quando non ci sono più Unità Ottomane. Nel primo caso, tutti gli Status appartenenti ai nemici dell'Impero sono rimossi, nel secondo non vi sono cambi di Status in quanto non possono essere richieste riparazioni all'Impero. Alla fine della Guerra le Potenze possono dover ritirare le proprie truppe da delle Aree, ciò avviene secondo le regole già viste per la Ribellione Cinese. Se l'Egitto non è controllato da nessuno, gli Ottomani possono entrarci liberamente (presumibilmente per recarsi a Tripoli). Se l'Egitto è controllato da un Alleato Ottomano o da un suo nemico, le Truppe possono entrarci e, eventualmente, attaccare. Le Unità Ottomane non possono entrare in Aree al di fuori dell'Impero. Se l'Egitto è controllato da un neutrale, è possibile che le Unità Ottomane rimangano in Anatolia e quelle Coloniali in Tripoli. In questo caso gli Ottomani non possono raggiungere Tripoli. In questo caso la Guerra può finire in qualunque War End Determination Phase, su richiesta dei nemici degli Ottomani. Rimangono gli Status in Tripoli, sono rimossi quelli in Anatolia e Kuwait e le truppe Ottomane.

GUERRA

Essenzialmente la guerra in Pax Britannica rappresenta il fallimento dei negoziati per trovare una soluzione pacifica ad una disputa. Per poter dichiarare guerra, un giocatore deve avere un Casus Belli contro colui che vuole attaccare. Una volta che un giocatore con un Casus Belli ha dichiarato guerra, la normale sequenza del gioco è interrotta, e il gioco procede secondo War Sequence.

WAR SEQUENCE

All'inizio di ogni fase "War" (nella sequenza normale di gioco) i giocatori con un Casus Belli possono dichiarare guerra. Una volta che la guerra è stata dichiarata (o si è determinato lo scoppio della Ribellione Cinese o del conflitto Ottomano), la War Sequence è seguita fino al completamento di ogni guerra nell'ordine seguente:

1. Ribellione Cinese (se ciò accade nel turno di gioco);
2. Guerra dichiarata dall'Impero Ottomano (se ciò accade nel turno di gioco);
3. Tutte le altre guerre simultaneamente.

Fase delle Determinazione delle Alleanze

Ogni giocatore coinvolto in una Guerra direttamente o per trattato, determina l'alleanza a cui appartiene. Se una Potenza Minore senza Alleati costituisce una delle Alleanze, un giocatore è scelto per controllare le forze della Potenza Minore per la durata del conflitto.

Fase di Determinazione dell'Iniziativa

- Se la Guerra é la Ribellione Cinese, l'Impero Cinese è automaticamente la prima Alleanza e la potenza Opponente la seconda.
- Se è l'Impero Ottomano a dichiarare Guerra, e l'Impero Ottomano non è alleato con nessuna Grande Potenza, allora l'Impero Ottomano è automaticamente la prima Alleanza.
- Se nessuno dei due casi precedenti può essere applicato, un giocatore per parte tira un dado. L'Alleanza col numero più alto diventa la Prima Alleanza e le Potenze Opponenti le seconde.

Fase di Movimento della Prima Alleanza

I giocatori della Prima Alleanza possono muovere le Unità Militari sotto il loro controllo.

Fase di Attacco della Prima Alleanza

I giocatori della Prima Alleanza possono usare le proprie unità per attaccare Unità Militari della Seconda Alleanza.

Fase di Determinazione del Rifornimento della Prima Alleanza

I giocatori della Prima Alleanza determinano se le loro unità militari sono rifornite o meno e fanno arrendere le unità non rifornite.

Fase di Movimento della Seconda Alleanza

I giocatori della Seconda Alleanza muovono le loro unità.

Fase di Attacco della Seconda Alleanza: le truppe della Seconda alleanza possono attaccare le unità della Prima Alleanza.

Fase di Determinazione del Rifornimento della Seconda Alleanza

I giocatori della Seconda Alleanza determinano se le proprie unità sono rifornite o no e fanno arrendere le unità che non lo sono.

Fase di Determinazione della Fine della Guerra

- Se i giocatori hanno negoziato la fine della Guerra, procedere alla fase di Risoluzione. Notare che i giocatori sono liberi di negoziare durante la Guerra e di redigere un trattato.
- Se non ci sono unità di un'Alleanza che occupano Aree al di fuori delle propria Madrepatria, procedere alla fase di Risoluzione.
- Se tutte le Aree controllate di un'Alleanza sono occupate unicamente da unità nemiche, si procede alla fase di Risoluzione.
- Se tre consecutive War Sequence sono trascorse senza un attacco da ambo le parti, la guerra finisce in uno stallo; procedere alla Fase di Risoluzione.
- Se nessuno dei quattro casi sopra esposti é applicabile, ritornare alla Iniziativa Determination Phase e continuare la sequenza di guerra da quel punto.

Fase di Risoluzione

Se non ci sono più guerre in questo turno di gioco, i giocatori alterano gli Status per riflettere il risultato della guerra e ogni susseguente negoziazione, ritirano ogni unità avversaria o unità Navali e Terrestri che sono in zone di mare in Madrepatria o Aree Controllate, e procedere alla Victory Point Record Phase della sequenza di gioco. Se ci sono altre guerre da risolvere in questo turno, compila tutti i passaggi nelle precedenti condizioni, e procedere alla Fase di Determinazione delle Alleanze della War Sequence.

CASI BELLORUM

Un Casus è una Causa di Guerra, un conflitto tra due Potenze che deve essere risolto o tramite negoziati o con la Guerra. Una Potenza non può dichiarare Guerra ad un'altra Potenza, sia essa Minore o Maggiore, senza un legittimo Casus Belli. Un sommario dei vari Casus Belli è provvisto su ogni Player Sheet. In pratica la maggior parte dei Casus Belli verrà risolta senza ricorrere alla Guerra, tramite negoziati. Come regola generale, un Casus Belli è valido solo per un turno di gioco, se non è usato nel turno in cui capita, il Casus Belli spira e non è più utilizzabile.

Segnalino di Casus Belli

Sul retro di ogni Player Sheet, c'è lo Status Marker Placement Summary. Questo sommario va consultato ogni volta che, nella stessa Movement/Status Change Phase, due o più giocatori piazzano degli Status nella stessa Area o quando un giocatore piazzerà uno Status in un'Area già occupata da altri Status. Il sommario indicherà chiaramente dove e per chi esiste il Casus Belli. Quando il sommario ne indica l'esistenza, occorre piazzare un segnalino di Casus Belli nell'Area per ricordarsi l'esistenza dello stesso. Tutti questi segnalini vanno rimossi entro la fine del turno di gioco in una delle seguenti maniere: A) da risultato del Combattimento Coloniale, la rimozione di uno Status può comportare la contemporanea eliminazione dei Casus Belli; B) come risultato di negoziati, uno o più giocatori possono ridurre o rimuovere il proprio Status; C) tramite la risoluzione del Congresso d'Europa; D) tramite lo scoppio di una Guerra. Una volta che inizia la War Sequence, tutti i Casus Belli sono rimossi.

Trattati e Casus Belli

Quando un giocatore rompe un Trattato formale, tutti i firmatari dello stesso hanno automaticamente un Casus Belli contro il trasgressore. I giocatori possono stipulare Trattati che concedono a tutti i firmatari un Casus Belli se uno di questi viene attaccato o attacca un paese terzo. Similmente, le Potenze possono firmare "Trattati Offensivi Mutui". Questi Trattati stipulano che se un giocatore è in Guerra, gli altri firmatari devono aiutarlo. ES. se Germania e Italia firmano un tale Trattato e la Germania dichiara Guerra alla Francia, l'Italia ha un Casus Belli contro la Francia.

DICHIARAZIONE DI GUERRA

Ogni giocatore con un Casus Belli può dichiarare Guerra alla Potenza con cui ha il Casus Belli. Notare che, se il giocatore A dichiara Guerra al giocatore B, questo non deve dichiararla a sua volta ad A; questo è importante ai fini della Tensione Europea. La dichiarazione di Guerra può essere effettuata durante il Congresso, d'Europa, durante la fase di Guerra, se un disputante rifiuta di firmare un Trattato Congressuale o è stanco delle procedure. Nell'ultimo caso, se esistono altre dispute, queste devono essere risolte prima che il Congresso venga aggiornato. Quando è stata dichiarata la Guerra, i giocatori devono consultare i Trattati esistenti per determinare se ci sono delle Potenze obbligate ad aiutare uno dei due belligeranti. Se sì, i giocatori in questione devono decidere se aderire ai loro obblighi dichiarando Guerra (ed incrementando la Tensione Europea), Se lo fanno sono Alleati di uno dei due belligeranti e sono in Guerra con gli oppositori. Se un giocatore rifiuta di adempiere un Trattato, i suoi ex partners possono dichiarargli Guerra, rendendolo così Alleato con gli oppositori. Se avete un Trattato difensivo con una Potenza che inizia la Guerra, non siete obbligati ad aiutarla. L'Austria-Ungheria, che è una Grande Potenza sotto il controllo della Germania, ha sempre in vigore un Trattato difensivo con la Germania. Se una Potenza dichiara Guerra alla Germania, l'Austria entrerà nel conflitto a favore dei Tedeschi (e viceversa), le truppe Austriache verranno mosse dal giocatore Tedesco nella Guerra successiva. Se è la Germania che dichiara Guerra, tuttavia, l'Austria non è obbligata a scendere in Guerra siccome il conflitto non è difensivo ma offensivo. In questo caso, l'Austria è considerata neutrale. Una Guerra scoppia tra due Alleanze, ognuna delle quali muove durante la propria Alliance Maneuver Phase. E' possibile, anche se difficile, che scoppi una Guerra tra tre Alleanze. In questo caso i giocatori devono aggiungere una terza fase di Movimento, Attacco e Determinazione del Rifornimento alla War Sequence. A volte scoppiano delle Guerre separate nello stesso turno di gioco nelle quali i combattenti di una non in conflitto coi combattenti dell'altra. I giocatori devono condurre il conflitto simultaneamente, ignorando Unità Militari dell'altra Guerra.

LA GRANDE GUERRA

Ogni Guerra che coinvolge 4 o più delle seguenti Potenze è una Grande Guerra: Gran Bretagna/ Francia/ Germania/ Austria-Ungheria/ Italia/ Russia. Nell'evento di una Grande Guerra, il gioco finisce immediatamente. Un numero è stampato in ogni box dei Game Turn Track; quando scoppia la Grande Guerra, ogni giocatore perde tanti Punti Vittoria quanto è il numero in questione. Vi sono due eccezioni: il giocatore che ha fatto scoppiare la Guerra e il Giocatore che ha causato la Grande Guerra essendo stato il 4 a dichiarare la Guerra, perdono ambedue il triplo dei punti normalmente persi. Notate che l'Austria-Ungheria è considerata una Grande Potenza per questa regola e così, dichiarando Guerra alla Germania, i belligeranti aumentano di due sui quattro richiesti. Se l'Austria-Ungheria è la 4 Potenza a dichiarare Guerra, il giocatore tedesco non incorre nella penalità della perdita del triplo dei Punti Vittoria. In una partita con 4 partecipanti, ogni Guerra che coinvolge Gran Bretagna/ Germania/ Francia, è una Grande Guerra. Così, ogni Guerra che

coinvolge due di queste tre più altre due tra le seguenti é una Grande Guerra: Austria-Ungheria/ Italia/ Russia.

GUERRA CONTRO LE POTENZE MINORI

A volte scoppia un conflitto contro le Potenze Minori. Quando capita, e ci sono dei giocatori alleati con quella Potenza Minore, le forze del Minore sono controllate dai suoi alleati. Se non ci sono alleati, i giocatori con un mutuo accordo, devono nominare uno di loro che controlli le Forze Minori. Naturalmente deve fare del suo meglio per difendere il Minore.

MOVIMENTO DURANTE UNA MANEUVER PHASE

Le regole e le restrizioni del movimento nella War Sequence sono differenti da quelle usate nella Game Turn Sequence. Le seguenti regole soppiantano completamente le regole dei movimento. Notare che le Unità Militari possono muoversi solo di un'Area o Zona di Mare per ogni Maneuver Phase, soggette alle seguenti regole.

Movimento delle Flotte Mercantili

Non possono essere mosse.

Movimento Unità Navali

Durante la vostra Fase di Movimento potete muovere tutte le vostre Unità Navali in:

- Adiacenti Zone di Mare o Zone di Capo in cui avete Diritto di Scalo;
- Adiacenti Aree costiere contenenti un Control di una Potenza in Guerra;
- Madrepatria.

Quando occupate un'Area che è adiacente a due Zone di Mare che non sono collegate tra di loro (es. Canada), tenete le Unità Navali sui bordi dell'Area corrispondenti alla Zona di Mare in cui si trovano. Così Unità Navali in Russia o negli U.S.A. devono essere tenute in uno dei box di porto segnati sulla Madrepatria.

Movimento delle Unità Terrestri

Soggette alle tre restrizioni più sotto menzionate, le Unità Terrestri possono muovere in:

- Ogni adiacente Zona di Mare contenente proprie Flotte Mercantili (non possono essere Alleate);
- Ogni adiacente Area contenente un Control di una delle due Alleanze;
- Madrepatria.

Notare che il giocatore Tedesco controlla le Unità Austriache se l'Austria è in Guerra.

Restrizioni al movimento delle Unità Terrestri

- Un'Armata non può muovere in Zone di Mare o di Capo in cui vi sono Unità Navali nemiche a meno che siano presenti anche Unità Navali amiche;
- Un'Unità. non può muovere da una Zona di Mare ad un'Area che contenga Unità Navali Nemiche e viceversa;
- Un'Armata non può muovere un'Area occupata da Unità nemiche ad un'Area adiacente anch'essa occupata dal nemico.

Diritti di Scalo

Si hanno Diritti di Scalo in una Zona di Mare se, adiacente alla Zona stessa, c'è la propria Madrepatria o un'Area che contiene uno dei seguenti:

- proprio Control o Influenza;
- un Control o Influenza della propria Alleanza;
- un Control di una Potenza Neutrale che ha dato il suo permesso (verbale e, un volta dato, non revocabile);
- un Control conquistato dell'altra Alleanza.

Zone di Capo

Durante le Guerre Capo di Buona Speranza e Capo Horn sono considerati Zone di Mare a tutti gli effetti, eccetto:

- Se una Potenza ha Diritti di Scalo in Sud Atlantico o nell'Oceano Indiano, li ha anche nella Zona di Capo di Buona Speranza;
- se una Potenza ha Diritti di Scalo in Sud Atlantico o in Sud Pacifico, li ha anche nella Zona di Capo Horn;
- un giocatore può muovere Unità Terrestri nelle Zone di Capo se nelle Zone di Mare adiacenti ha Flotte Mercantili proprie. (N.D.T. in alcune scatole Capo Horn è al posto di Capo di Buona Speranza e viceversa, voi fidatevi dell'atlante).

Movimento delle Unità delle Potenze Minori

Le Unità delle Potenze Minori coinvolte in una Guerra sono mosse dai propri Alleati. Se il Minore ha più di un Alleato, questi devono accordarsi su ogni mossa del Minore. Se un Minore non ha Alleati, il giocatore prescelto al controllo decide le mosse.

CODOMINIO E GUERRA

Problemi possono sorgere quando un belligerante detiene un'Area in Codominio con un Neutrale. Se una Potenza, che non è parte del Codominio, entra nell'Area il giocatore Neutrale ha un Casus Belli contro il giocatore invasore. Se lo desidera, il Neutrale può immediatamente dichiarare Guerra, con l'usuale incremento della Tensione Europea. Il Neutrale può esercitare questa opzione solo nell'istante in cui le Truppe entrano nell'Area, se non lo fa, non può più sfruttare questo Casus Belli come pretesto di Guerra. Non esistono problemi se giocatori di ambedue le Alleanze hanno, nella stessa Area, un Codominio con un Neutrale. Ambedue le Alleanze possono muovere Truppe e combattere nell'Area senza concedere un Casus Belli al Neutrale. Se un'Area con Codominio viene conquistata, lo Status del Neutrale non può venire alterato o rimosso.

COMBATTIMENTO DURANTE UNA GUERRA

Durante una fase di Attacco, le Unità appartenenti all'Alleanza in Fase possono attaccare Unità dell'Alleanza nemica. Tutti i combattimenti avvengono in Zone di Mare o in Aree. Unità in un'Area o in una Zona di Mare possono attaccare Unità nemiche nella stessa Area o Zona di Mare. In una Zona di Mare può essere effettuato solo Combattimento Navale; in un'Area può avvenire sia un Combattimento Navale che uno Terrestre. L'Alleanza in Fase può risolvere i propri attacchi nell'ordine che desidera. Può, per esempio, risolvere prima un Combattimento Navale, poi uno Terrestre, poi ancora uno Navale e così via. Quando vi è un combattimento Terrestre ogni giocatore con Armate nell'Area può attaccare il nemico. Ogni giocatore Alleato può partecipare all'attacco o rifiutarlo, a sua discrezione. Le Potenze Minori Alleate a delle Potenze Minori, attaccheranno sempre se le Potenze Maggiori nell'Area attaccano. Unità di Minori in Aree in cui non ci sono Unità Alleate, attaccano solo se tutti gli Alleati Maggiori sono d'accordo. Se un Minore non ha Alleati, il giocatore che lo controlla decide autonomamente se attaccare o meno. Se un giocatore decide di attaccare in un'Area, tutte le sue Unità nell'Area devono attaccare. Non può tenere alcuna sua Unità nell'Area fuori dal combattimento, anche se i suoi Alleati possono, a piacimento, decidere se attaccheranno o no. Gli attaccanti totalizzano la forza delle Unità coinvolte nello scontro. Poi si totalizza il valore delle Unità difendenti. Tutte le Unità difendenti devono partecipare alla difesa; se un'Area contiene Unità di più Potenze, queste si difenderanno assieme, qualunque siano i desideri dei giocatori. La forza intrinseca dell'Area non partecipa al combattimento. Eccezione: vedere le regole sulla Ribellione Cinese e sulla Guerra Ottomana. Il totale delle forze attaccanti è comparato al totale delle forze difendenti e si arriva ad un rapporto di forze. Il rapporto è sempre arrotondato a favore del difensore per giungere ad un rapporto contemplato nelle Tabelle di Combattimento.

La Tabella di Combattimento

Ci sono due Tabelle di Combattimento numerate 1 e 2, stampate sul retro di ogni Player Sheet. La Tabella 1 è usata quando la potenza della forza minore è inferiore a 5. La Tabella 2 è usata quando la potenza della forza minore è uguale o superiore a 5. Una volta che è stato determinato il rapporto di forze, riferitevi

all'appropriata Tabella, tirate un dado, e incrociate il risultato ottenuto col rapporto di forze per determinare il risultato dello scontro. Ci sono sei possibili risultati.

AE: Attaccante Eliminato; tutte le Unità attaccanti sono rimosse dalla mappa.

AR: Attaccante si Ritira; Tutte le Unità attaccanti devono muoversi in un'Area o Zona di Mare adiacente in cui potrebbero legalmente muovere in una fase di movimento. Se non ci sono Aree con i requisiti sopra citati, le Unità devono arrendersi. Quando le Unità si ritirano non sono obbligate a farlo nella stessa Area.

EX: Scambio; Tutte le Unità appartenenti alla forza più piccola (riferendosi al totale dei punti forza) sono eliminate. L'avversario deve rimuovere Unità la cui forza combinata deve almeno essere uguale alla forza minore. Se la parte più forte è composta da Unità di più Potenze, tutte le Unità delle Grandi Potenze devono essere rimosse prima di eliminare quelle delle Potenze Minori. Se non tutte le Unità delle Potenze Maggiori vanno rimosse per soddisfare le perdite, i giocatori con Unità nell'Area si devono accordare per decidere quali Unità vanno rimosse. Se non si accordano, tutte le Unità delle Grandi Potenze vanno rimosse.

$\frac{1}{2}$ **EX:** Mezzo Scambio; Tutte le Unità della forza più debole sono rimosse. La forza maggiore perde Unità la cui forza combinata deve essere almeno uguale a metà della forza minore (arrotondare le frazioni al numero più alto). Se la forza maggiore contiene Unità di più Potenze, le regole illustrate nell'EX sono applicate per determinare quali Unità vanno eliminate.

DR: Difensore si Ritira; Questo risultato è identico ad AR, solo che è applicato al difensore.

DE: Difensore Eliminato; Questo risultato è identico ad AE, solo che è applicato al difensore.

Combattimento Navale

Se, durante una fase di attacco, un'Area Costiera o una Zona di Mare contiene Unità Navali di entrambe le Alleanze, l'Alleanza in fase può attaccare le Unità nemiche. Essenzialmente si segue la stessa procedura del combattimento terrestre, con le seguenti modifiche: A) Combattimento Navale è sempre e solo tra Navi, le Unità Navali non possono prestare la propria forza ad Unità terrestri e viceversa. B) Se obbligate a ritirarsi, le Unità Navali possono muovere in Aree o Zone di Mare in cui potrebbero entrarci durante il movimento. Notare che Unità Terrestri non possono ritirarsi in Aree contenenti Unità Terrestri nemiche mentre le Unità Navali, sì. Unità di Terra non hanno effetto sulla ritirata di Unità Navali, eccetto che Unità Navali non possono ritirarsi in Aree contenenti Unità nemiche a meno che siano presenti anche Unità amiche. Se ci sono Unità Terrestri amiche in Zone di Mare in cui avviene combattimento navale, ed il giocatore è obbligato a ritirare le proprie Unità Navali, deve ritirare anche le Unità Terrestri. C) Il combattimento Terrestre avviene solo in Aree. Il combattimento navale può avvenire sia in Aree che in Zone di Mare.

E' possibile per Unità Navali ritirarsi in Aree o Zone di Mare in cui il combattimento non è ancora avvenuto. In questo caso, le Unità in ritirata non aggiungono la propria forza alle Unità amiche presenti, ma subiscono un eventuale risultato avverso patito dalle Unità amiche. Se alla fine di un combattimento in una Zona di Mare delle Armate si trovano da sole con Unità Navali nemiche, quelle Armate si arrenderanno immediatamente.

AREE CONQUISTATE

Se alla fine della fase di attacco di una Alleanza, un'Alleanza ha Unità Militari in un'Area controllata da una Potenza nemica, e non ci sono Unità nemiche nell'Area, l'Alleanza ha conquistato l'Area. Naturalmente l'Area può sempre essere riconquistata dall'originario possessore. Non vi è nessun cambiamento di Status quando un'Area è conquistata; questo avviene solo durante la fase di War Resolution. Un'Area costiera conquistata può essere usata dai conquistatori per ottenere Diritti di Scalo nella Zona di Mare.

RIFORMIMENTO

Durante una fase di determinazione del Rifornimento, i membri dell'Alleanza in fase devono controllare se le proprie Unità sono rifornite. Un'Unità è rifornita se: 1) E' nella propria Madrepatria, Stato o Dominion; 2) L'Area è connessa alla Madrepatria, Stato, Dominion del giocatore di un suo alleato tramite una Linea di Rifornimento. Una linea di Rifornimento può passare attraverso ogni Area Controllata (o conquistata) del giocatore o dei suoi alleati, e attraverso Zone di Mare contenenti proprie Flotte Mercantili. Una linea di Rifornimento può passare attraverso zone di mare anche se in esse vi sono Unità Navali nemiche. Tuttavia

una linea di Rifornimento non può essere tracciata da un'Area ad un'adiacente Zona di Mare se l'Area contiene una Unità Navale nemica, anche se l'Area contiene Unità Terrestri amiche. In altre parole, Unità Navali nemiche possono impedire ad un giocatore di tracciare una Linea di Rifornimento da un'Area ad una Zona di Mare se l'Area é "bloccata". Così, una Linea di Rifornimento non può essere tracciata da uno Stato, Dominion ad una Zona di Mare, se l'Area é bloccata, uno Stato o Dominion nemico può entrare in Madrepatria, che non può mai essere bloccata. Un'Armata che si trova non rifornita nella fase di Determinazione del Rifornimento, si arrende immediatamente.

UNITA' ARRESASI

Le Unità si arrendono se si verifica una delle seguenti condizioni: A) obbligate a ritirarsi mentre non possono farlo; B) fuori rifornimento o incapaci di ottenere Diritti di Scalo; C) Quando Unità Navali entrano in Zone di Mare o di Capo che contengono Unità nemiche di terra ma non di Mare. Quando un'Unità si arrende è rimossa dalla Mappa. Non è, tuttavia, eliminata. Le Unità arresesi vengono messe da parte. Alla fine della Guerra ritornano in gioco (prigionieri di Guerra rimpatriati). Le Unità rimpatriate vengono piazzate nella propria Madrepatria.

NEGOZIATI E FINE DELLA GUERRA

I giocatori possono negoziare in qualunque momento di una Guerra. Per accordo tra tutti i combattenti, una Guerra può finire in qualsiasi istante. Alla fine di una Guerra i giocatori devono redigere un Trattato che risolva ogni disputa rimasta e disponga i cambi di Status desiderati. Tutti i belligeranti devono firmare il Trattato. Se un giocatore rifiuta di firmare, mentre i suoi Alleati no, gli Alleati non sono più in Guerra e la parte opponente continua a combattere il giocatore finché questo non accetta il Trattato o ne viene stipulato un altro. Questo comportamento degli Alleati, chiamato "Pace Separata", è considerato un tradimento. Quando viene stipulata una Pace Separata, la Tensione Europea cresce di 5. Se la Guerra non finisce tramite Negoziati, termina nell'istante in cui non ci sono più Unità Militari di una Alleanza al di fuori delle rispettive Madrepatrie. Quando una Guerra finisce, l'Alleanza vittoriosa può, per accordo unanime, dividersi le Aree conquistate. I vincitori possono, sempre per mutuo accordo, piazzare qualunque Status nelle Aree conquistate, sia che originariamente fossero dei Protettorati o dei Possedimenti, senza spesa di \$. Se i vincitori non si accordano sulle divisione delle spoglie, è automaticamente convocato un Congresso d'Europa. Una soluzione insoddisfacente del Congresso può risultare in una Guerra tra vincitori. E' considerata però disgustosa e tutti i popoli civilizzati dovrebbero rifiutarla con sdegno. Una Guerra può anche finire se non ci sono combattimenti per tre consecutive War Phase. In questo caso le Alleanze ritengono le Aree conquistate e se le dividono a piacimento. Qualunque tipo di Status può essere Piazzato. Una Potenza Minore non può negoziare la fine di una Guerra. Se un Minore ha Alleati, si conformerà al Trattato che questi redigeranno. Se non ne ha, continuerà a combattere finché non ci sarà una vittoria propria o nemica o si verificherà uno stallo. Se vittoriosa, otterrà Possedimenti in tutte le Aree conquistate che le verranno assegnate, sposterà un'Armata da (1) in tutte le Aree controllate e muoverà le rimanenti Unità nella propria Madrepatria. Se non ha abbastanza Armate da (1) per guarnigione in tutte le Aree, le Unità necessarie verranno prese dalla scatola. Quando finisce una Guerra, tutte le Unità arresesi o in Zone di Mare o di Capo, ritornano nelle rispettive Madrepatrie,

TENSIONE EUROPEA E GRANDE GUERRA

Durante il turno di gioco, i giocatori devono aggiustare l'Indice della Tensione Europea ogni volta che vi è tra le azioni dei giocatori e ciò che è segnato sull'European Tension Summary. Se la Tensione Europea raggiunge quota 100 il gioco finisce all'istante, qualunque sia la Fase in atto. I giocatori ricevono Punti Vittoria sotto forma di Bonus Finali e per gli Status nelle Aree, ma non vi è la Victory Point Record Phase per il turno in cui il gioco finisce. In più, ogni giocatore, perde tanti Punti Vittoria quanti sono quelli segnati sul Game Turn Track per il turno in cui finisce il gioco, eccetto che per il giocatore responsabile di aver portato l'Indice a/o sopra 100 che perde il triplo dei Punti persi normalmente. Si dice che un giocatore ha causato la Grande Guerra se: A) è la prima Potenza a dichiarare Guerra nel caso la Guerra si trasformi in Grande per l'entrata di 4 Potenze Europee o è stata la quarta Potenza ad entrare in Guerra; B) ha compiuto l'azione che ha portato l'Indice a 100 o più; C) è stato il primo giocatore a dichiarare Guerra e, nel corso di questa, l'Indice raggiunge 100. Notare che è possibile per più di un giocatore aver causato la Grande Guerra.

INCREMENTO DELLA TENSIONE EUROPEA

Quando uno Status è degradato durante un Congresso d'Europa, sia con la forza o con i negoziati, la Tensione sale. L'incremento è di un punto per ogni livello (es. da Protettorato a Influenza) di degrado dello Status. Quando è convocato un Congresso d'Europa l'Indice aumenta di tre punti. Se il Congresso non risolve, cioè se non stipula un Trattato firmato da tutti i disputanti, l'Indice aumenta di tre punti. Il livello sale di due punti per ogni Potenza che sfida il Congresso rifiutandosi di firmare un Trattato. Così la Tensione aumenterà di almeno 5 punti se un Congresso si risolve con un nulla di fatto. L'Indice aumenta di cinque punti ogni volta che un giocatore dichiara Guerra. Se ci sono più dichiarazioni di Guerra, l'Indice sale di cinque per ognuna. Ogni fine di una War Phase in Guerra fa salire la Tensione di due punti. Così più dura una Guerra, più sale la Tensione. L'aumento è registrato anche in occasione della Ribellione Cinese e delle Guerre Ottomane. Ogni volta che una Grande Potenza all'infuori degli U.S.A., G.B. e Giappone costruisce una flotta da (1) o da (3) (anche se obbligate da un Random Event), l'Indice sale di un punto. Nel caso di costruzione di Unità Navali da (10) vale la regola sopra citata all'infuori dell'aumento che è di 3 punti. Ogni volta che un Trattato non viene rispettato la Tensione sale di cinque punti. L'aumento è di tre punti se la Potenza Maggiore, che ha dichiarato l'appoggio al Minore, non interviene al suo fianco in caso di Guerra. Il sommario della Tensione Europea è stampato sul Player Sheet di U.S.A., Russia e Italia.

CANALI E STRETTI

L'Egitto controlla il Canale di Suez che stabilisce un collegamento tra il Mediterraneo e l'Oceano Indiano. Durante una Guerra (solo), il giocatore che controlla l'Egitto può negare l'uso del Canale ad ogni altra Potenza. Una Potenza a cui è negato l'accesso al Canale non può muovere Unità Militari dal Mar Mediterraneo all'Oceano Indiano e viceversa. Così l'Anatolia controlla gli stretti da che connettono il mar Mediterraneo al mar Nero. Durante una guerra (e solo) il giocatore che controlla l'Anatolia può negare l'accesso allo stretto a qualunque altra Potenza. Una Potenza a cui è negato l'accesso non può muovere le truppe dal mar Mediterraneo al mar Nero e viceversa. Durante una fase di Movement/Status Change i giocatori possono costruire il Canale Panama. Ogni giocatore con un Control o un'Influenza stabilita in Panama può costruire il Canale spendendo £ 30. Una volta costruito connette il Mar dei Caraibi e il Sud Pacifico. Un giocatore con un Control in Panama può negare l'accesso al Canale secondo le modalità viste per il Canale di Suez. Quando viene costruito il Canale, piazzate un segnalino di Canale per indicare che le due Zone di Mare sono ora adiacenti. Una volta costruito il Canale non può più essere rimosso dalla Mappa. Se nessun giocatore ha il controllo del Canale o dello Stretto, l'accesso non può essere negato ad alcuno. Se un giocatore Neutrale nega l'accesso al Canale ad una Alleanza ma non all'altra, l'Alleanza a cui viene negato il transito ha un Casus Belli contro il neutrale. Ogni giocatore dell'Alleanza può dichiarargli Guerra rendendolo membro dell'Altra Alleanza. Se l'Area che controlla lo Stretto è in Codominio, tutti i partecipanti devono essere d'accordo per negare il passaggio. Il primo giocatore a costruire il Canale di Panama o in Centro America, riceve un bonus in Punti Vittoria pari a 15. Se uno dei due canali è già stato costruito, il costruire l'altro non dà il bonus in Punti Vittoria. Notare che i Punti Vittoria sono assegnati al costruttore del Canale e non al possessore dell'Area.

AUSTRIA-UNGHERIA

L'Austria-Ungheria, nonostante sia una Grande Potenza, non ha un giocatore proprio, L'Austria-Ungheria è sempre controllata dalla Germania. Il giocatore Tedesco può sempre stipulare Alleanze Difensive (ma mai Offensive) in nome dell'Austria, da sola o assieme alla Germania. Un'Alleanza Difensiva esiste sempre tra Germania e Austria, ma ciò non significa che l'Austria entrerà in tutte le Guerre in cui è coinvolta la Germania, ma solo quando la Germania viene attaccata. Il giocatore Tedesco può muovere le Unità Austriache, usarle in combattimento, comprare e piazzare Status. Notate, tuttavia, che le unità Austriache non possono usare le Flotte Mercantili Tedesche per muovere o per provvedere una Linea di Comunicazione, così l'Austria è confinata a sfruttare le Aree adiacenti. Il giocatore Tedesco può trasferire £ dalla Germania all'Austria, ma non viceversa. L'Austria non può mai prestare £ ad altre Potenze. Durante la Victory Point Record Phase, il Tedesco somma le Tesorerie Tedesche e Austriache per determinare il numero di Punti Vittoria acquisiti nel turno. Quindi l'Austria contribuisce al totale dei Punti Vittoria Tedesco. Così anche, alla fine del gioco, gli Status Austriaci contribuiscono al totale dei Punti Vittoria Tedeschi.

PUNTI VITTORIA

Il vincitore di Pax Britannica è determinato secondo un numero di Punti Vittoria che ogni giocatore ha accumulato. Ci sono tre mezzi per accumulare Punti Vittoria:

- A) Comprandoli con le £ rimaste in Tesoreria all'inizio di ogni Victory Point Record Phase.
- B) Ricevendo Bonus nell'adempiere le condizioni descritte nel Bonus Victory Point Summary (retro del foglio di Registrazione Amministrativa) durante ogni turno oppure alla fine del gioco.
- C) Determinando il valore dei propri Status alla fine del gioco.

I Bonus e Penalità sono applicati durante la Victory Point Record Phase di ogni turno o durante la Final Record Phase.

PUNTI VITTORIA ASSEGNATI DURANTE LA VICTORY POINT PHASE

Durante la Victory Point Record Phase, compilate la sezione V del foglio di Registrazione Amministrativa. Nella linea 23 scrivete il numero di £ rimaste in Tesoreria. Vicino alla tabella del Colonial Office, c'è la lista dei divisori dei Punti Vittoria. Trovato il divisore della vostra nazione, dividete il numero della linea 23 per il divisore e scrivete il risultato nella linea 24 (le frazioni vanno perse). Per compilare la linea 25, consultate il Bonus Victory Point Summary. La maggior parte dei Bonus viene assegnata alla fine del gioco, ma alcuni, per l'esistenza di Trattati o per la costruzione del Canale di Panama, sono assegnati nel turno di gioco in cui vengono a sussistere. Scrivete il totale di tutti i Bonus assegnati nella linea 25. Sommate le linee 24 e 25 e scrivete il totale nella linea 26. Di turno in turno, sommate i totali della linea 26 per avere il numero di Punti Vittoria accumulati fino a quel momento.

PUNTI VITTORIA ASSEGNATI ALLA FINE DEL GIOCO

Durante la Final Record Phase dell'ultimo turno di gioco, sia il X turno o allo scoppio della Grande Guerra, si compila la sezione VI del foglio di Registrazione Amministrativa. Nella linea 27, scrivete i Punti Vittoria accumulati durante il gioco (linea 26). Per compilare la linea 28, consultate il Bonus Victory Point Summary e applicate tutti i Bonus e le Penalità possibili. Per ottenere il totale della linea 29, rideterminate la sezione II (Registrazione del Reddito), tenendo conto di tutti i cambiamenti avvenuti successivamente alla Fase Amministrativa del turno corrente. Raddoppiate il numero di £ ottenuto e dividetelo per il vostro divisore dei Punti Vittoria; il numero ottenuto scrivetelo nella linea 29. In pratica, alla fine del gioco, ogni giocatore guadagna tanti Punti Vittoria dalle sue Aree quanti ne avrebbe ricevuti da due turni di incasso, senza sottrarre i costi di mantenimento. Se il gioco finisce per lo scoppio della Grande Guerra, scrivete la Penalità appropriata nella linea 30. Se, tuttavia, siete stati i responsabili nel farla scoppiare, questa Penalità va triplicata. Totalizzate le linee 27, 28, 29 e 30, scrivendo il risultato nella linea 31. Comparate i totali per determinare l'ordine di arrivo, col totale più alto primo, il secondo, secondo, e così via.

COLLEGAMENTI ATTRAVERSO L'AFRICA

Un giocatore guadagna dieci Punti Vittoria se possiede un Collegamento Est-Ovest attraverso l'Africa. Per soddisfare questa condizione, occorre avere un Control in un'Area del Nord-Ovest dell'Africa (Marocco, Rio de Oro, Mauretania, Senegambia, Ashantee) e uno nel Nord-Ovest (Egitto, Sudan, Eritrea, Berbera, Somalia, Kenya) e poter tracciare una Linea di Comunicazione composta sola da Overland Routes tra le Aree di Nord-Ovest e di Nord-Est. Un giocatore guadagna 15 Punti Vittoria se possiede un collegamento Nord-Sud attraverso l'Africa. Esiste il collegamento Nord-Sud se si ha un Control in un'Area africana adiacente al Mediterraneo (Egitto, Tripoli, Tunisi, Algeri, Marocco) e un'Area costiera del Sud (Colonia del Capo, Africa del Sud Ovest, Mozambico) e si è capaci di tracciare una Linea di Comunicazioni per Overland Routes tra il Mediterraneo ed il Sud. Notare che più di un giocatore può ottenere Punti Vittoria nell'adempiere queste condizioni. Un giocatore può ottenere ogni Bonus solo una volta: non guadagna, per esempio, due Bonus nell'aver due collegamenti Est-Ovest.