

# DIPLOMACY – Regole del gioco.

## **I - GIOCATORI E GRANDI POTENZE.**

Per giocare a “Diplomacy” conviene essere in sette giocatori, sebbene si possa anche giocare con un minor numero di persone. Ciascun giocatore rappresenta una delle Grandi Potenze europee degli anni immediatamente precedenti allo scoppio della prima guerra Mondiale: Inghilterra, Germania, Russia, Turchia, Austria-Ungheria, Italia e Francia.

Ciascuna Potenza è indipendente dalle altre. All’inizio del gioco si tira a sorte per determinare l’assegnazione di ciascuna Potenza ai giocatori. Questa è l’unica occasione in cui la sorte intervenga nello svolgimento del gioco.

## **II - SCOPO DEL GIOCO.**

Appena una delle Grandi Potenze possiede 18 centri di approvvigionamento essa “ha conquistato il controllo dell’Europa” ed il giocatore che la rappresenta è dichiarato vincitore.

I giocatori possono anche mettersi d’accordo di interrompere la partita prima che uno di essi abbia conquistato la vittoria. In tal caso tutti coloro che hanno ancora pezzi in gioco, hanno ugual diritto di dichiarare che il gioco è terminato in parità.

## **III - COME ABBREVIARE IL GIOCO.**

Poiché per conquistare 18 centri di approvvigionamento occorre un certo tempo, i giocatori possono preventivamente accordarsi per terminare il gioco ad una certa ora. I giocatori possono quindi trovarsi d’accordo per attribuire la vittoria a quel giocatore che ha, alla scadenza del tempo prefissato, il maggior numero di pezzi.

## **IV - FASE DIPLOMATICA.**

1. Il gioco è influenzato principalmente dagli accordi e dalle alleanze che i giocatori stipulano tra loro. Le necessarie trattative sono condotte durante la fase diplomatica, che ha luogo prima di ciascuna mossa.

La fase diplomatica che precede la mossa iniziale può durare 30 minuti, mentre quelle che precedono tutte le mosse successive non devono superare i 15 minuti. I giocatori possono accordarsi unanimemente per fare terminare prima del tempo massimo fissato qualunque fase diplomatica.

2. Durante la fase diplomatica ogni giocatore è libero di dire ciò che meglio crede. Generalmente i giocatori si ritirano, in gruppi di due o tre, in un’altra stanza oppure in un angolo appartato. Per lo più essi cercano di tener segreto ciò che dicono. Possono però tentare anche di cogliere le frasi che si scambiano altri giocatori. L’oggetto di queste conversazioni è spesso quello di negoziare o di prendere accordi per condurre azioni militari in collaborazione. Possono però anche servire per scambiarsi notizie riservate, denunciare alleanze, minacciare, spargere voci false e così via. Possono essere emessi comunicati ufficiali, si possono stilare documenti scritti rendendoli pubblici oppure no a seconda del caso.

Le regole non vincolano in alcun modo i giocatori a mantenere la parola data durante la fase diplomatica. Ciascun giocatore deve decidere di chi può avere fiducia e di chi no, a seconda delle situazioni che si presentano nel corso del gioco.

## **V - LE STRUTTURE ECONOMICHE ALLA BASE DEL GIOCO.**

*(I centri di approvvigionamento)*

Sulla mappa alcune province, 34 in tutto, sono denominate “Centri di approvvigionamento”. I Centri di approvvigionamento sono contrassegnati con un cerchio nero. Ciascuna di queste province ha una produzione sufficiente perché chi la possiede possa tenere in campo una armata oppure una flotta. Ciascuna Potenza può quindi possedere tante armate e flotte, quanti sono i Centri di approvvigionamento che essa possiede. Ne consegue che non possono mai esservi contemporaneamente in gioco più di 34 armate e flotte (che d’ora in poi saranno chiamate “unità”). Ciascuna Potenza accresce o riduce il numero delle sue unità in base a quanti sono i Centri di approvvigionamento che possiede.

## **VI - LA MAPPA E LA DISPOSIZIONE DEI PEZZI.**

1. **LA MAPPA.** - Le particolarità geografiche indicate sulla mappa, eccettuate le coste, hanno solo una funzione decorativa, i confini tra le varie nazioni sono indicati con una linea nera continua di grosso spessore.

Le Grandi Potenze sono suddivise in “province” mediante linee nere continue più sottili. I paesi neutrali, equivalgono ad un’unica “provincia” l’uno. I mari sono suddivisi in “zone di mare” mediante linee nere Continue sottili.

Ciascuna “provincia” e ciascuna “zona di mare” costituisce uno “spazio”.

**2. LE UNITA’** - Le “armate” sono rappresentate da pedine di forma quadrata. Ciascuna di esse costituisce una forza militare capace di tenere sotto controllo la provincia in cui si trova. Le “flotte” sono rappresentate da pedine di forma rettangolare ciascuna di esse è in grado di tenere sotto controllo una zona di mare oppure una provincia costiera per mezzo delle sue navi da guerra e delle sue truppe da sbarco. Il gioco è fornito con 112 pedine: 8 armate ed 8 flotte per ciascuna Grande Potenza.

Se una Potenza accresce tanto le sue forze, che le pedine disponibili non le bastano, qualche altra Potenza è già stata probabilmente eliminata dal gioco; le sue pedine possono quindi essere utilizzate dalla Potenza più grossa.

**3. LE POSIZIONI INIZIALI.** - All’inizio del gioco ciascuna Potenza, eccettuata la Russia, possiede tre centri di approvvigionamento ed ha quindi tre unità. La Russia possiede invece quattro centri e quattro unità. Inizialmente queste unità vengono collocate nelle posizioni indicate nel quadro sottostante; ciascuna di esse occupa quindi uno dei centri della madre patria.

L’abbreviazione “A” significa “Armata” ed “F” significa “Flotta”.

INGHILTERRA (Blu)	F Londra	F Edimburgo	A Liverpool
GERMANIA (Nero)	A Berlino	A Monaco	F Kiel
RUSSIA (Bianco)	A Mosca	A Varsavia	F S.Pietroburgo(costa sud) F Sebastopoli
TURCHIA (Giallo)	A Costantinopoli	A Smirne	E Ankara
AUSTRIA-UNGHERIA (Rosso)	A Vienna	A Budapest	F Trieste
ITALIA (Verde)	A Roma	A Venezia	F Napoli
FRANCIA (Celeste)	A Parigi	A Marsiglia	F Brest

I restanti centri “neutrali” all’inizio del gioco sono liberi.

## **VII - IL MOVIMENTO DELLE UNITA’ ED IL SISTEMA DEGLI ORDINI SCRITTI.**

**1. MOVIMENTO** - Ad ogni istante, in un certo “spazio” non può trovarsi più di una sola unità, in occasione di ogni mossa ciascuna Potenza può impartire “ordini di operazione” a tutte le proprie unità. oppure ad una sola parte di esse, oppure anche a nessuna.

Ad ogni unità può essere ordinato di compiere, nel corso di una data mossa, un’unica operazione ben definita; un’armata può ricevere l’ordine di spostarsi, di stare ferma, oppure di appoggiare l’azione di un’altra unità; una flotta può ricevere l’ordine di spostarsi, di stare ferma, di appoggiare l’azione di un’altra unità, oppure di trasportare un’armata.

Un’armata può spostarsi in qualunque provincia adiacente alla provincia in cui si trova, a meno che questo spostamento non venga ostacolato da altre unità: vale sempre infatti la regola che due unità non possono mai occupare contemporaneamente lo stesso spazio.

Una flotta può spostarsi in una qualunque zona di mare ed in una qualunque provincia costiera adiacente allo spazio in cui si trova, a meno che questo spostamento non venga ostacolato da altre unità.

Quando una flotta si trova in una provincia costiera, si ritiene che le sue navi da guerra tengano sotto controllo la linea di costa di quella provincia.

La flotta può spostarsi in un’altra provincia costiera solo se quest’ultima è adiacente alla prima lungo la stessa linea di costa; in tal modo le navi potrebbero navigare lungo costa fino alla provincia di destinazione. Ad esempio una flotta può spostarsi in una sola mossa da Roma alla Toscana o da Roma a Napoli; invece non può spostarsi in una sola mossa da Roma a Venezia poiché queste due provincie, sebbene siano entrambe costiere ed adiacenti, confinano tra loro nell’entroterra, anziché lungo la stessa costa.

Non è ammesso che alcuna unità possa spostarsi in un’isola, eccettuata l’Inghilterra, né in Svizzera, né in un qualunque spazio della mappa che non rechi un proprio nome scritto.

**2. ATTACCO** - Quando si impartisce ad una unità l’ordine di spostarsi in un certo spazio, se l’ordine è espresso correttamente, esso viene ritenuto un ordine di “attacco” contro quello spazio verso cui l’unità deve muovere.

### **3. SPOSTAMENTI IN ZONE PARTICOLARI DELLA MAPPA.**

a) **KIEL e COSTANTINOPOLI** - Grazie alle vie d'acqua che attraversano queste due province, una flotta può arrivare ad una di esse attraverso una linea di costa ed allontanarsene successivamente attraversando la linea di costa opposta. E' ammesso che le armate non incontrino ostacoli nel superare queste vie d'acqua e che possano quindi muovere liberamente in queste province.

E' bene notare che ciò non significa affatto che le unità possano "saltare" al di là di queste province in una sola mossa.

#### **b) PROVINCE CON DUE LINEE DI COSTA –** *(Bulgaria, Spagna, S. Pietroburgo).*

Una flotta che arrivi in una di queste province attraverso ad una delle due linee di costa può successivamente spostarsi solo in uno di quegli spazi che siano adiacenti alla stessa linea di costa; ciò nondimeno essa tiene sotto controllo l'intera provincia.

Se ad una flotta viene impartito l'ordine di spostarsi in una delle suddette province, deve essere chiaramente specificato verso quale costa essa deve procedere. Se una flotta è in grado di spostarsi in una di queste province, allora essa può essere tenuta ferma per "appoggiare" l'azione di una seconda unità che riguardi quella provincia (vedi al paragrafo IX. L'ORDINE DI APPOGGIARE); l'appoggio fornito dalla prima flotta non è influenzato dalla discontinuità della linea di costa.

Ad esempio una flotta che si trovi a Marsiglia è in grado di spostarsi in Spagna, procedendo lungo la costa meridionale. In seguito a ciò, essa se resta ferma a Marsiglia, può "appoggiare" l'azione di una seconda unità che abbia come oggetto la Spagna; ad esempio questa azione potrebbe essere l'attacco contro la Spagna da parte di una seconda flotta, lanciato attraverso la costa settentrionale; oppure si potrebbe appoggiare un'altra flotta dislocata lungo la costa settentrionale a difesa della Spagna.

E' da tenere presente che non vale l'opposto quindi una flotta che sia giunta in Spagna attraverso alla costa settentrionale non può appoggiare un'azione che abbia come oggetto Marsiglia, infatti non è ammesso che una flotta dislocata lungo la costa nord della Spagna possa spostarsi a Marsiglia in una sola mossa.

c) **SVEZIA e DANIMARCA** - Tanto le armate che le flotte possono liberamente spostarsi dalla Svezia alla Danimarca e viceversa. Una flotta che si debba spostare dal Mar Baltico allo Skagerrak o viceversa, deve spendere una mossa per sostare in Svezia o in Danimarca.

E' da tenere presente che il confine tra Svezia e Danimarca non separa in due tronchi la linea di costa svedese; notare inoltre che la Danimarca non confina direttamente con la provincia di Berlino.

### **4. IL SISTEMA DEGLI ORDINI DI OPERAZIONE SCRITTI.**

Ciascun giocatore deve mettere per scritto i propri "ordini di operazione", usando un foglietto di carta che, generalmente, cerca di tenere nascosto agli altri giocatori. In occasione di ciascuna mossa gli "ordini di operazione" per le armate e le flotte di tutte le Potenze vengono resi pubblici contemporaneamente.

Ciascun giocatore legge i propri ordini, mentre gli altri hanno il diritto di controllare che ciò corrisponda a quanto è scritto sul foglietto. Un ordine che contrasta con le regole non viene eseguito e l'unità cui è destinato resta ferma ove si trova.

Un ordine che, per errore, non corrisponde alle intenzioni del giocatore. se non contrasta con le regole viene ugualmente eseguito. Un ordine scritto in maniera ambigua, che ammetta quindi più di una interpretazione, non viene eseguito. Un ordine scritto malamente, ma che sia leggibile e ammetta un'unica interpretazione, viene eseguito ugualmente.

### **5. ARBITRO.**

Se vi sono sufficienti persone, può essere utile che un'ottava faccia da arbitro. Questi deve raccogliere ad ogni mossa tutti gli ordini di operazione e quindi leggerli; in base agli ordini aggiorna la situazione sulla mappa, prendendo le decisioni necessarie.

Egli deve mantenersi strettamente neutrale; inoltre può fare rispettare i limiti di tempo fissati per le fasi diplomatiche e può infine tenere aggiornato un quadro da cui risulti la situazione dei centri di approvvigionamento posseduti ad ogni mossa dalle varie Potenze.

### **6. DATA CORRISPONDENTE AD OGNI MOSSA.**

La mossa iniziale corrisponde alla "Primavera 1901", la seconda mossa corrisponde alla "Fine del 1901", la terza alla "Primavera 1902" e così via.

## **7. MODO DI COMPILARE GLI ORDINI SCRITTI.**

Nello scrivere gli ordini di operazione relativi ad una certa unità si deve indicare, per prima cosa, il nome dello spazio in cui si trova questa unità all'inizio della mossa; a ciò deve seguire l'ordine di operazione che specifica ciò che si vuol far compiere a quella stessa unità.

E' conveniente scrivere su un foglietto una lista completa delle proprie unità, ciascuna delle quali è contraddistinta dal nome dello spazio in cui si trova: tale lista può servire nel corso delle trattative "diplomatiche" e, successivamente, può essere completata con gli ordini di operazione. Il nome di ciascuno spazio può essere abbreviato mediante le prime tre lettere; fanno eccezione gli spazi che iniziano con NOR; essi si abbreviano così: North Sea = Nth; Norwegian Sea = Nrg; Norway = Nwy; North Atlantic = Nat ; North Africa = Naf.

## **VIII - SITUAZIONE DI CONFLITTO.**

Se due o più unità ricevono l'ordine di spostarsi nel medesimo spazio. nessuna di esse può muovere. Se una unità non ha ordine di abbandonare lo spazio in cui si trova, oppure se riceve quest'ordine ma non può eseguirlo perché il suo spostamento è ostacolato, quando ad altre unità è dato l'ordine di spostarsi nello spazio ancora occupato dalla prima, allora queste ultime unità non possono muovere.

Se due unità adiacenti ricevono ciascuna l'ordine di spostarsi nello spazio occupato dall'altra, nessuna di queste due unità può muovere. Le tre situazioni qui elencate, nelle quali due o più azioni si neutralizzano a vicenda, sono anche dette "situazioni di stallo". Come avviene per tutte le altre regole relative a situazioni di conflitto, esse valgono indifferentemente per le armate e per le flotte; infatti i due tipi di unità hanno potenza equivalente e differiscono solo per quanto concerne gli Spazi in cui possono muovere.

Queste regole valgono inoltre (salvo due eccezioni minori, di cui al punto IX. 3 ed alla nota al punto IX.6) sia nel caso in cui tutte le unità interessate appartengano alla stessa Potenza, sia quando appartengono a Potenze differenti.

## **IX - L'ORDINE DI APPOGGIARE.**

### **1. APPOGGIARE L'AZIONE DI UN'ALTRA UNITA'.**

Una unità può essere tenuta ferma ed utilizzata per appoggiare una seconda unità che cerca di difendere il proprio spazio oppure che cerca di occuparne un altro. Lo spazio ove può essere fornito validamente l'appoggio deve essere tra quelli in cui l'unità di appoggio potrebbe spostarsi, a meno di non essere ostacolata da altre unità; per questo motivo l'appoggio ha effetto in spazi adiacenti a quello in cui si trova l'unità d'appoggio; questo spazio deve inoltre essere compatibile con le capacità di movimento dell'unità stessa, a seconda che sia una armata o una flotta.

Per scrivere l'ordine di appoggio è necessario indicare la posizione dell'unità interessata, aggiungere la parola "appoggio" oppure un'altra equi valente e far seguire infine la posizione iniziate ed al caso quella di destinazione della seconda unità, cui è fornito l'appoggio. L'abbreviazione ufficiale di "appoggio" è "S" (Support). Si può quindi scrivere, ad esempio: A Tyr-Mun, A Bur S A Tyr-Mun; oppure, se si tratta di unità appartenenti a diverse Potenze: A Sil S RUSSIAN A War-Pru.

Le flotte possono appoggiare le armate e viceversa, tuttavia, come si già accennato, una flotta non può appoggiare un'operazione che interessa una provincia dell'entroterra né un'operazione che interessa una provincia costiera non confinante lungo la stessa linea di costa. Per tutti questi casi non sarebbe infatti possibile un libero spostamento dell'unità di appoggio nello spazio in cui l'appoggio ha effetto.

### **2. EFFETTO DELL'APPOGGIO.**

L'attacco lanciato da una unità ha potenza pari a quella dell'unità stessa, a cui si somma la potenza di tutte le altre unità che forniscono un appoggio efficace. Quindi, se l'attacco senza appoggio ha potenza 1, l'appoggio di una seconda unità ne raddoppia la potenza, l'appoggio di due unità la triplica e così via. Un attacco con appoggi ha successo, a meno che non incontri l'opposizione di altre unità con appoggi in numero uguale o superiore.

Nel primo caso lo spostamento ordinato può quindi aver luogo, in deroga a quanto è scritto a proposito delle SITUAZIONI DI CONFLITTO. Unità che hanno un ugual numero di appoggi e che si trovino in situazioni di conflitto in cui possano neutralizzarsi a vicenda, così come è descritto al paragrafo VIII, "Situazioni di conflitto", seguono invece le regole ivi indicate. Una unità che, per suo conto, sarebbe rimasta ferma nello spazio già occupato, quando viene attaccata da un'altra la quale ha appoggi più numerosi, è sloggiata dal suo spazio e deve essere fatta ritirare oppure essere disciolta.

### **3. DIVIETO DI FAR RITIRARE PROPRIE UNITA'.**

Una eccezione cui si è fatto cenno al paragrafo VIII, "Situazioni di conflitto" riguarda il caso in cui ad una unità è dato ordine di occupare un certo spazio, il quale è però ancora occupato da una seconda unità delle proprie, la quale può non essere stata in grado di lasciarlo vacante. In tal caso l'ordine non viene eseguito anche se la prima

unità ha appoggi preponderanti; quest'ordine è però valido ad ogni altro effetto e può servire, tra l'altro, per neutralizzare l'attacco di unità avversarie che abbiano appoggi ugualmente numerosi o inferiori.

Nel caso che l'appoggio fornito da una propria unità ad una unità straniera possa servire a sloggiare un'altra unità amica, l'appoggio non ha validità a questo riguardo e la seconda unità resta al suo posto; non è invece alterata la validità dell'appoggio ad ogni altro scopo.

Esempio 1: INGHILTERRA: F Den-Kje F Nth-Den F Hel S F Nth-Den. RUSSIA A Ber-Kie F Bal S F Ska-Den, E Ska-Den.

Gli spostamenti sottolineati non possono aver luogo.

Infatti l'Inghilterra non può far sloggiare una delle sue stesse unità. Il suo attacco con appoggio contro la Danimarca è però sufficiente a neutralizzare l'analogo attacco russo contro lo stesso spazio.

Esempio 2: FRANCIA: A Bur Holds. GERMANIA: A Mun-Bur, A Kje S AUSTRIAN A Boh-Mun. AUSTRIA: A Boh-Mun.

L'appoggio fornito dalla Germania all'unità austriaca non può essere utilizzato per sloggiare da Monaco un'altra unità tedesca. E' però da notare che se l'Austria avesse appoggiato l'attacco contro Monaco con una delle sue unità, ad esempio: AUSTRIA: A Tyr S A Boh-Mun, allora l'armata tedesca sarebbe stata costretta ad abbandonare Monaco ed a ritirarsi.

#### **4. STALLO TRA PROPRIE UNITA'.**

Sebbene una Potenza non possa costringere le sue stesse unità a ritirarsi, può tuttavia creare una situazione di stallo, ordinando a due sue unità di attaccare, magari con appoggi equivalenti, lo stesso spazio. Tuttavia se per caso uno di questi attacchi ha più appoggi dell'altro, allora la corrispondente unità deve muovere nello spazio attaccato.

Esempio 3: AUSTRIA: A Ser-Bud, A Vie-Bud. RUSSIA: A Gal S AUSTRIAN A Ser-Bud. Il movimento austriaco dalla Serbia a Budapest deve aver luogo, in seguito all'appoggio esercitato dall'armata russa. Non sarebbe invece avvenuto se in Budapest si trovasse già una terza unità austriaca. E' da tener presente che è del tutto indifferente che l'appoggio sia fornito da una unità straniera oppure da un'altra propria unità.

#### **5. GUARNIGIONI ASSEDIATE.**

Poiché una unità può essere sloggiata dal suo spazio solo quando un'altra unità vi fa il suo ingresso (come è detto al precedente punto IX. 2) ne consegue che, se due attacchi con appoggi equivalenti sono diretti contro lo stesso spazio e si neutralizzano quindi a vicenda, una terza unità che occupi quello spazio non ne viene sloggiata e può quindi rimanervi.

Esempio 4: AUSTRIA: A Ser Holds. RUSSIA : A Rum-Ser. A Bud S A Rum-Ser. TURCHIA : A Bul-Ser, A Gre S A Bul-Ser.

L'armata austriaca rimane tranquillamente in Serbia. Se avesse cercato di appoggiare un'altra unità, il suo appoggio sarebbe però stato "neutralizzato" (vedi in seguito) da un attacco o da entrambi.

#### **6. RICEVERE APPOGGIO IN DIFENSIVA.**

Una unità che non ha ordine di spostarsi (quindi una unità che ha avuto ordine di star ferma = Hold, di appoggiare o, se una flotta, di trasportare una armata, oppure una unità che non ha ricevuto alcun ordine) può essere appoggiata a difesa dello spazio in cui si trova. Una unità che ha invece ordine di attaccare, può ricevere solo appoggi che riguardino il movimento di attacco. Non può invece essere appoggiata nello spazio in cui si trovava all'inizio della mossa, anche nell'ipotesi che il movimento di attacco non riesca. Quindi, mentre A Mun Holds, A Boh S A Mun sono ordini validi, se fosse invece A Mun-Ber, A Boh S A Mun, questo appoggio non avrebbe alcun valore. Infatti l'armata di Monaco ha ricevuto ordine di attaccare Berlino.

Nota: Una unità che dà appoggio non deve necessariamente essere adiacente a quella che lo riceve; la prima unità deve solo essere adiacente allo spazio ove esercita la sua azione di appoggio; inoltre dovrebbe essere idonea a muovere in quello spazio, se non fosse ostacolata.

L'azione di appoggio non può servirsi però dell'ausilio di una flotta per "essere trasportata" via mare. Una certa Potenza non può neutralizzare" con una propria unità l'azione d'appoggio esercitata da una seconda propria unità (Vedi X. "Neutralizzare l'azione di appoggio").

#### **7. RITIRATA DI UNITA' CHE SI TROVANO IN SITUAZIONI DI STALLO.**

Dalle regole precedenti risulta che quando due unità attaccano con appoggi equivalenti lo stesso spazio, nessuna delle due può avanzare in quello stesso spazio; ciò vale anche nel caso in cui una delle due unità attaccanti fosse

costretta a ritirarsi in seguito ad un altro attacco condotto da una terza unità con appoggi più numerosi. Tuttavia quando due unità hanno ordine di attaccare lo stesso spazio ed una di queste è costretta a ritirarsi in seguito ad un attacco proveniente dallo stesso spazio conteso, allora la restante unità può liberamente occupare questo spazio.

Esempio 5: TURCHIA: A Bul-Rurn. RUSSIA: A Rum-Bul, A Ser S A Rum-Bul, A Sev-Rum.

L'attacco sottolineato non può aver successo ed inoltre l'armata turca è scacciata dalla Bulgaria. Nonostante il fatto che l'armata russa di Sebastopoli attaccasse lo stesso spazio minacciato dall'armata turca, la sua avanzata è resa possibile dal fatto che l'unità turca è stata sconfitta da un attacco proveniente da quello stesso spazio. (In altre parole: sia l'armata turca in Bulgaria che quella russa di Sebastopoli dovevano attaccare la Romania; questi attacchi non si neutralizzano però a vicenda, in quanto l'armata turca è stata posta in ritirata dall'attacco proveniente dalla Romania Stessa; di conseguenza l'armata russa può liberamente avanzare da Sebastopoli in Romania, mentre quella che già si trovava in Romania occupa la Bulgaria, da cui sono stati sloggiati i turchi).

Esempio 6: TURCHIA : A Bul-Rurn, F Bla S A Bul Rum. RUSSIA: A Rum-Bul, A Gre S A Rum-Bul, A Ser S A Rurn-Bul, A Sev-Rum. In questo caso l'attacco turco ha perfino un appoggio e tuttavia non può impedire che l'unità russa isolata occupi la Romania; ciò dipende dal fatto che l'armata turca è stata posta in ritirata dall'attacco preponderante proveniente dalla stessa Romania.

Notare che in entrambi questi casi, se la Russia non avesse effettuato l'attacco A Sev-Rum, la Romania sarebbe rimasta vacante ed avrebbe potuto essere utilizzata da terze unità costrette alla ritirata in altre situazioni di conflitto. Infatti la Romania non è rimasta perché spazio conteso tra due unità coinvolte in una situazione di stallo.

Si può anche formulare questa regola dicendo che una unità costretta a ritirarsi non ha alcuna azione nei riguardi dello spazio da cui proviene il suo attaccante vittorioso.

#### **X - NEUTRALIZZARE L'AZIONE DI APPOGGIO.**

Se una unità ha ordine di appoggiare l'azione di una seconda unità diretta verso un certo spazio oppure a difesa dello spazio in cui si trova, quando l'unità che appoggia viene a sua volta attaccata da una terza unità proveniente da uno spazio diverso da quello verso cui l'appoggio è esercitato, oppure quando l'unità che appoggia è sloggiata per effetto di un attacco proveniente da uno spazio qualunque (ivi compreso quello verso cui l'appoggio è esercitato), allora l'azione di appoggio si dice "neutralizzata". Di conseguenza il suo effetto viene a mancare e l'unità cui l'appoggio era destinato non lo riceve affatto.

Esempio 7: GERMANIA : A Pru-War, A Sil S A Pru-War. RUSSIA: A War Holds, A Boh-Sil.  
L'appoggio dell'armata della Slesia è neutralizzato a causa dell'attacco russo dalla Boemia.

Esempio 8: GERMANIA : A Pru-War, A Sil S A Pru-War. RUSSIA: A War-Sil.  
L'appoggio dalla Slesia in questo caso non viene neutralizzato dall'attacco russo proveniente da Varsavia, perché l'appoggio si esercita proprio verso Varsavia.

Esempio 9: GERMANIA A Ber-Pru, A Sil S A Ber-Pru. RUSSIA: A Pru-Sil, A War S A Pru-Sil, F Bal-Pru.  
In questo caso l'armata tedesca in Slesia è costretta alla ritirata in seguito all'attacco russo proveniente dalla stessa Prussia. Questo appoggio è quindi neutralizzato e l'armata di Berlino riesce solo ad impedire l'occupazione della Prussia da parte della flotta russa del Mar Baltico.

Esempio 10: GERMANIA: A Ber Holds, A Mun-Sil. RUSSIA: A Pru-Ber, A Sil S A Pru-Ber, A Boh-Mun, A Tyr S A Boh-Mun.

Notare che in questo caso l'armata tedesca di Monaco è stata posta in ritirata dall'attacco russo proveniente dalla Boemia; tuttavia l'attacco tedesco contro la Slesia è sufficiente a neutralizzare l'appoggio di quell'armata russa e ad impedire l'avanzata russa dalla Prussia a Berlino.

#### **XI - RITIRATE.**

Dopo che tutti gli ordini di operazione sono stati letti, le situazioni di conflitto risolte e gli spostamenti di tutte le unità eseguiti, ogni unità sloggiata dal suo spazio può effettuare la sua ritirata.

Essa può ritirarsi in uno di quegli spazi ove potrebbe liberamente muovere, salvo gli ostacoli creati da altre unità. Deve quindi ritirarsi in uno spazio adiacente che sia compatibile con le sue capacità di movimento, a seconda che si tratti di una armata o di una flotta.

Una unità non può mai ritirarsi in uno spazio che sia già occupato da un'altra unità, né nello spazio da cui proviene l'attacco vittorioso, né in uno spazio conteso tra due o più altre unità, bloccate in una posizione di stallo nel corso della stessa mossa. Se l'unità che deve ritirarsi non ha alcuno spazio in cui muovere, essa viene

“disciolta” e quindi la pedina che la rappresenta è rimossa dalla mappa.

### **1. ORDINI SCRITTI DI RITIRATA.**

Se due o più giocatori devono far ritirare alcune delle proprie unità, essi devono immediatamente mettere per scritto gli ordini di ritirata, come se fossero ordini per uno spostamento ordinario.

Non è permesso consultare diplomaticamente gli altri giocatori; gli ordini di ritirata vengono poi resi pubblici contemporaneamente.

### **2. ALTRE REGOLE.**

Un giocatore può preferire di “disciogliersi” spontaneamente una delle sue unità sconfitte, anziché farla ritirare. Se due o più unità, possono ritirarsi tutte in un unico spazio sono infatti tutte disciolte, a meno che tutte, meno una, non siano state volontariamente disciolte, nel qual caso l’unità superstita può liberamente ritirarsi nello spazio disponibile. Se due o più unità ricevono l’ordine scritto di ritirarsi nel medesimo spazio, esse sono disciolte. Se un giocatore omette di ordinare la ritirata di una sua unità quando ciò è richiesto, quell’unità viene disciolta. Le ritirate non possono mai essere appoggiate da altre unità; un’armata non può mai eseguire la ritirata, facendosi trasportare via mare da una flotta.

## **XII - IL TRASPORTO VIA MARE.**

*(Convoy Order = C)*

### **1. TRASPORTO DI UNA ARMATA AL DI LA’ DI UNA ZONA DI MARE.**

Una flotta in una zona di mare può effettuare il trasporto di un’armata che si trovi in una provincia costiera confinante con quella zona di mare, verso un’altra provincia costiera anch’essa confinante con la medesima zona di mare. Per effettuare il trasporto, l’ordine di operazione per l’armata deve indicare uno spostamento dalla provincia di partenza a quella di destinazione finale; l’ordine per la flotta deve recare l’indicazione necessaria, l’abbreviazione C, che sta a significare “trasporto via mare”.

Nell’ordine della flotta deve inoltre essere indicata sia la posizione iniziale che quella di destinazione dell’armata trasportata. Tanto l’ordine della armata che quello della flotta devono riportare la medesima destinazione del trasporto, diversamente questo non può aver luogo. Quindi, ad esempio, si può scrivere: A Lon-Bel, F Nth C A Lon-Bel. Possono anche essere trasportate armate straniere. Per maggior chiarezza l’ordine della flotta dovrebbe indicare la nazionalità dell’armata trasportata, ad esempio: F Nth C (Inglese) A Lon-Bel.

Nel corso della stessa mossa una flotta non può trasportare più di una sola armata.

### **2. TRASPORTO DI UNA ARMATA ATTRAVERSO PIU’ ZONE DI MARE.**

Se due o più flotte occupano zone di mare adiacenti, esse possono trasportare in un’unica mossa una armata attraverso queste stesse zone di mare; ad esempio: INGHILTERRA: A Lon-Tun, F Eng C A Lon-Tun, F Mid C A Lon-Tun; FRANCIA: F Wes C (Inglese) A Lon-Tun.

### **3. INTERDIZIONE DEL TRASPORTO VIA MARE.**

Se una flotta che ha ordine di trasportare una armata viene sloggiata dalla zona di mare in cui si trova, l’armata resta nella provincia di partenza ed il progettato attacco non ha alcuna azione nei confronti della provincia di destinazione. Se una flotta che effettua un trasporto è attaccata, ma non è sloggiata dalla zona in cui si trova, questo fatto non ha nessuna influenza sul trasporto dell’armata, che avviene normalmente.

Esempio 11: FRANCIA: A Spa-Nap, F Lyo C A Spa-Nap, F Tyr C A Spa-Nap. ITALIA: F Ion-Tyr, F Tun S F Ion-Tyr.

La flotta francese è sloggiata dal Tirreno e, di conseguenza, il progettato trasporto dalla Spagna a Napoli non avviene.

### **4. TRASPORTO LUNGO PIU’ DI UNA ROTTA.**

Se gli ordini sono scritti in modo che un certo trasporto possa avvenire indifferentemente secondo due o più rotte alternative, adatte a trasferire una armata dalla provincia di partenza a quella di destinazione, questo trasporto viene eseguito normalmente, nonostante l’ambiguità nella formulazione. Se però una flotta che occupa una zona lungo una qualunque delle rotte possibili viene costretta a ritirarsi, allora il trasporto non può aver luogo e l’armata resta nella provincia di partenza.

Esempio 12: INGHILTERRA: A Lon-Bel, F Eng C A Lon-Bel, F Nth C A Lon-Bel; FRANCIA: F Bre-Eng, F Iri S F Bre-Eng.

Se fosse stato impartito l’ordine di trasporto soltanto alla flotta del Mare del Nord, questo avrebbe avuto luogo; invece, poiché una delle due flotte inglesi impegnate a compiere lo stesso trasporto è sloggiata (dalla Manica),

l'armata non si muove affatto da Londra. Notare però che, se la flotta della Manica non fosse costretta a ritirarsi, il trasporto sarebbe regolarmente avvenuto.

### **5. L'ATTACCO DELL'ARMATA TRASPORTATA NON PUO' PROTEGGERE LE FLOTTE CHE ESEGUONO IL TRASPORTO.**

Se l'armata trasportata si dirige verso una provincia costiera da cui una flotta avversaria appoggia un attacco contro una delle flotte che eseguono il trasporto, questa azione di appoggio non viene neutralizzata dal progettato attacco dell'armata.

Esempio 13: FRANCIA : A Spa-Nap. F Lyo C A Spa-Nap, F Tyr C A Spa-Nap; ITALIA F Ion-Tyr, F Nap S F Ion-Tyr.

Se non si tenesse conto di questa regola l'attacco dell'armata francese sarebbe stato ritenuto in grado di neutralizzare l'appoggio fornito dalla flotta di Napoli alla flotta del Mare Jonio, che invece costringe la flotta francese del Tirreno a ritirarsi.

Questa regola considera il fatto che se una flotta che esegue il trasporto viene sloggiata, lo sbarco dell'armata non può avvenire e, quindi, non può neutralizzare l'appoggio dato dalla zona del previsto sbarco.

### **XIII - AUMENTARE O DIMINUIRE LE PROPRIE UNITA'.**

#### **1. OCCUPAZIONE DEI CENTRI DI APPROVVIGIONAMENTO.**

Una Grande Potenza stabilisce il possesso di un centro di approvvigionamento quando una delle proprie unità occupa quel Centro dopo il completamento di una mossa di Fine d'Anno (ivi comprese le eventuali ritirate). Appena è stato stabilito il possesso di un centro, questo può anche essere lasciato vacante per una durata di tempo qualunque; il centro continua ad essere conteggiato tra quelli appartenenti ad una Potenza fino a quando non viene occupato, al termine di una mossa di Fine d'Anno, da una unità di un'altra Potenza.

E' da notare che il possesso di un centro è acquisito solo se una unità lo occupa al termine di una mossa di Fine d'Anno; se invece una unità occupa un centro dopo una mossa di Primavera e lo abbandona (o è costretta ad abbandonarlo) alla successiva mossa di Fine d'Anno, questa temporanea occupazione non modifica la precedente situazione di possesso già stabilita per quel centro.

La Potenza che possiede un centro ne conserva quindi il possesso per tutta la successione di mosse durante le quali, al completamento delle varie mosse di Fine d'Anno (ritirate comprese), quel Centro resta vacante, oppure è occupato da una propria unità.

#### **2. FORMAZIONE E SCIoglIMENTO DI UNITA' (BILANCIO DELLE FORZE).**

Dopo che una mossa di Fine d'Anno è terminata, ivi comprese le eventuali ritirate, si deve ristabilire l'equilibrio tra il numero di centri posseduti da ciascuna Potenza ed il numero di unità in campo. Se una Potenza si trova ad avere un numero di unità superiore a quello dei centri ancora posseduti, essa deve disciogliere le unità in soprannumero, rimuovendo le corrispondenti pedine dalla mappa.

Ciascuna Potenza è libera di decidere a suo arbitrio quali siano le unità da disciogliere, purché sia ristabilito l'equilibrio con il numero di centri posseduti.

Se invece una Potenza possiede un numero di centri superiore al numero delle proprie unità in campo, essa può allora formare nuove unità, collocandole inizialmente nei centri della madrepatria che siano vacanti e dei quali, ovviamente, essa conservi il possesso. Deve essere chiaramente specificato se in un determinato centro è formata una armata oppure una flotta, quando il centro metropolitano interessato si trovi in una provincia costiera. (Nel caso della Russia, quando si forma una nuova flotta a S. Pietroburgo deve essere specificato se questa viene formata lungo la costa settentrionale oppure meridionale, diversamente la nuova flotta non può essere messa in gioco).

Se tutti i centri della madrepatria sono occupati da proprie unità oppure sono caduti in mani nemiche, la formazione di nuove unità non può avere luogo; si attenderà quindi la successiva mossa di Fine d'Anno, in corrispondenza della quale, se la situazione lo consente, si potrà riportare l'equilibrio tra il numero di unità e il numero di centri posseduti a tale data.

Nel frattempo l'occupazione di centri al di fuori della madrepatria consente di tenere in campo le esistenti unità e di indebolire gli avversari. Da quanto detto sopra risulta chiaramente che una Potenza che abbia perso tutti i centri della madrepatria può nondimeno continuare a combattere con quelle unità e quei centri che ancora possiede; essa tuttavia non può accrescere le sue forze fino a quando non riconquista almeno un centro della madrepatria lasciandolo vacante, allo scopo di formare una nuova unità cui abbia diritto, alla fine dell'anno successivo.

Come avviene anche per gli ordini di ritirata, anche gli ordini di formazione o di scioglimento di unità devono essere messi per scritto e resi pubblici contemporaneamente, senza che siano intercorse trattative diplomatiche al



riguardo.

#### **XIV - REGOLE VARIE.**

##### **1. LUNGHEZZA DEL GIOCO.**

E' bene prepararsi ad una durata di circa quattro ore, anche se il gioco sembra procedere speditamente. Per scrivere gli ordini non devono essere concessi più di cinque minuti, conteggiati dal termine della precedente fase diplomatica. Non deve essere assolutamente consentito di prolungare le trattative diplomatiche mentre vengono scritti gli ordini di operazione, né quando vengono letti, né durante il periodo compreso tra l'esecuzione degli spostamenti e quello di decisione delle ritirate, né durante né dopo l'esecuzione delle ritirate, né durante la formazione e scioglimento di unità.

Persone che non sono già familiari con le regole di questo gioco possono essere istruite in una mezz'ora circa , dopo la quale è bene che tutti si riuniscano e si facciano alcune mosse di prova, senza fasi diplomatiche e con assegnazione provvisoria delle Potenze, al solo scopo di fare acquistare una certa familiarità con. le regole del gioco.

##### **2. PER GIOCARE CON MENO DI SETTE PERSONE, DA SEI A DUE GIOCATORI**

Sei giocatori: Eliminare l'Italia; le unità italiane sono piazzate nelle consuete posizioni iniziali dove restano sempre ferme, difendendosi ove necessario ma senza possibilità di appoggiarsi a vicenda. Nonostante ciò le unità italiane possono essere appoggiate da unità appartenenti ad altre Potenze, secondo le regole valide per tutte le unità che non hanno ordine di spostarsi dallo spazio in cui si trovano. Nel caso che una unità italiana venga sloggiata dal suo spazio essa viene automaticamente disciolta e tolta dal gioco.

Cinque giocatori: Eliminare l'Italia e la Germania con le stesse regole precedentemente scritte a proposito della sola Italia. Il primo anno del gioco viene conteggiato come il 1801, mentre nel caso di sei giocatori, viene conteggiato come il 1870.

Quattro giocatori: Un giocatore rappresenterà l'Inghilterra mentre gli altri giocheranno con una coppia di Potenze per ciascuno: Austria/Francia, Germania/Turchia ed Italia/Russia.

Tre giocatori : Vi sono due alternative:

1) - Un giocatore rappresenta la Russia mentre gli altri due rappresentano, rispettivamente, Inghilterra/Francia/Germania e Austria/Italia/ Turchia;

2) - Un giocatore rappresenta Inghilterra/Germania/Austria, un altro Russia/Italia ed il terzo Francia/Turchia.

Due giocatori: Un giocatore rappresenta Inghilterra/Francia/Russia mentre l'altro ha Germania/Austria/Turchia. L'Italia è neutrale ed il suo territorio non può essere invaso. Il gioco inizia nel 1914. Prima della formazione e scioglimento di unità, successivo alla fine del 1914, si getta in aria una moneta. Con la Primavera 1915 l'Italia si unisce al gruppo di Potenze favorito dalla sorte. Per vincere bisogna avere almeno 24 unità.

Questa versione è particolarmente adatta per fare acquistare familiarità con le regole di gioco.

Notare: Nelle varianti con due, tre o quattro giocatori, il possesso dei centri viene conteggiato considerando le singole Potenze, anche se due o tre di esse sono rappresentate da uno stesso giocatore. La formazione e scioglimento di unità viene effettuato in base ai centri posseduti da ciascuna Potenza, secondo le regole consuete.

##### **3. SOMMOSSA.**

Se un giocatore abbandona la partita a metà, oppure non presenta in tempo gli ordini di Primavera e di Fine d'Anno, si ritiene che il governo della Potenza da lui rappresentata abbia perso il controllo della situazione o che sia stato deposto.

Le unità mantengono le loro posizioni ma non possono appoggiarsi a vicenda. Se sono sloggiate, esse vengono automaticamente disciolte. Una Potenza in stato di "sommossa" non può formare alcuna nuova unità cui abbia diritto. Un giocatore che durante una o più mosse non ha presentato ordini di operazione può essere naturalmente riammesso a giocare in qualunque momento, purché abbia ancora unità in campo.

Se vi sono abbastanza persone è però più opportuno che un altro giocatore subentri a quello che ha abbandonato la partita (eventualmente può anche trattarsi di un giocatore precedentemente eliminato).

I giocatori devono mettersi precedentemente d'accordo in merito.

#### **4. SCIOGLIMENTO DI UNITA' DI UNA POTENZA IN STATO DI SOMMOSSA.**

Se una Potenza che è in stato di sommosa deve sciogliere una o più unità, poiché non possiede più il numero di centri necessario, viene sciolta per prima l'unità più lontana (calcolando le distanze secondo il percorso più diretto a partire dal più vicino centro della madrepatria); in caso di dubbio si preferirà sciogliere una flotta, anziché un'armata.

Se più unità si trovano alla stessa distanza e non si può sfruttare il criterio già detto, allora si prenderanno in esame i nomi degli spazi in cui le varie unità interessate si trovano e si scioglieranno per prime quelle che si trovano in spazi i cui nomi vengono per primi secondo l'ordine alfabetico.

#### **5. ALTRE NORME DA TENERE PRESENTI.**

Flotte che si trovino a Kiel, a Costantinopoli o in una qualunque altra provincia costiera non possono effettuare trasporto di armate.

La regola secondo la quale "se due unità ricevono ordine di spostarsi ciascuna verso lo spazio occupato dall'altra, nessuna delle due può muovere" non si applica al caso di tre o più unità che si scambino di posto in rotazione; ad esempio: A Hol-Bel, F Bel-Nth, F Nth-Hol. Due unità possono però scambiare reciprocamente di posto se una di esse oppure entrambe sono trasportate via mare; ad esempio:

INGHILTERRA: A Lon-Bel, F Nth C A Lon-Bel; FRANCIA: A Bel-Lon, F Eng C A Bel-Lon.

#### **ESEMPIO DI GIOCO**

con commento e interpretazione delle regole.

#### **PRIMAVERA 1901**

INGHILTERRA: A Liv-Yor, F Lon-Nth, F Edi-Nrg  
GERMANIA: A Ber-Kie, A Mun.-Ruh, F Kie-Den.  
RUSSIA: A Mos-Ukr, A War-Gal, F StP.-Bot, F Sev-Bla  
TURCHIA: A Con-Bul, A Smy-Con, F Ank-Bla.  
AUSTRIA-UNGHERIA: A Vie-Tri, A Bud-Gal, F Tri-Alb.  
ITALIA: A Ven-Pie, A Rom-Ven, F Nap-Ion.  
FRANCIA: A Par-Bur, A Mar-Spa, F Bre-Pic.

Tutti questi spostamenti possono aver luogo, fatta eccezione per le due unità inviate contemporaneamente in Galizia e le due in Mar Nero, le quali restano ferme.

Mentre vengono letti gli ordini di operazione è un buon sistema spostare leggermente le varie pedine in modo che un loro spigolo si affacci nello spazio verso cui dovrebbero spostarsi. Non appena risulta chiaro se lo spostamento è possibile oppure no, le pedine che si muovono vengono fatte scivolare nello spazio di destinazione mentre quelle che restano ferme sono nuovamente sistemate nella posizione originaria.

Non vi è nessuna ritirata da compiere.

#### **FINE DELL'ANNO 1901**

INGHILTERRA: A Yor-Nwy, F Nth Sea C A Yor-Nwy, F Nrg-Bar.  
GERMANIA: A Kie-Hol, A Ruh-Bel, F Stands.  
RUSSIA: A Ukr S F Sev-Rum, A War-Gal, F Bot-Swe, F Sev-Rum.  
TURCHIA: A Bul-Ser, A Con-Bul, F Ank-Bla.  
AUSTRIA-UNGHERIA: A Tri Stands, A Bud-Ser, F Alb-Gre.  
ITALIA: A Ven Stands, A Pie-Mar, F Ion-Tun.  
FRANCIA: A Bur-Mar, A Spa-Por, F Pic-Bel.

Tutti questi spostamenti possono aver luogo, fatta eccezione per le due unità inviate contemporaneamente in Belgio, le due a Marsiglia e le due in Serbia, che restano ferme; inoltre lo spostamento da Costantinopoli alla Bulgaria non può aver luogo.

Nessuna ritirata.

In base ai centri posseduti, l'Inghilterra decide di costruire F Edi, la Germania F Kie e A Mun, la Russia A StP e A Sev, la Turchia A Smy, l'Austria-Ungheria A Vie, l'Italia F Nap, la Francia F Mar.

Notare che la Francia costruisce una sola unità, poiché controlla il Portogallo soltanto, sebbene una sua armata sia passata, in Primavera, per la Spagna.

#### PRIMAVERA 1902

GERMANIA: A Hol-Bel, A Ruh S Hol-Bel, A Mun-Bur, F Den Stands, F Kie-Hol.  
RUSSIA: A Ukr S F Rum, A Gal-Bud, A StP-Nwy, A Sev S F Rum, F Swe S StP-Nwy, F Rum Stands.  
TURCHIA: A Bul-Rum, A Con-Bul, A Smy-Arm, F Bla S Bul-Rum.  
AUSTRIA-UNGHERIA: A Tri-Bud, A Vie-Bud, A Bud-Ser, F Stands.  
ITALIA: A Ven Stands, A Pie-Mar, F Tun-Wes, F Nap-Tyr.  
FRANCIA: A Bur S F Pic-Bel, A Por-Spa, F Pic-Bel, F Mar Stands.  
INGHILTERRA: A Nwy-StP, F Nth-Nwy, F Bar S Nwy-StP, F Edi-Nth.

Hanno luogo solo le seguenti mosse Hol-Bel, Kie-Hol, Smy-Arm, Bud-Ser, Tun-Wes, Nap-Tyr, Por-Spa. Notare che la Norvegia e S. Pietroburgo sono adiacenti per via di terra all'estremità settentrionale. Qui si è avuto lo scontro tra due armate, ciascuna delle quali con un appoggio.

Poiché i loro attacchi hanno uguale potenza e ciascuna di esse tentava di occupare lo spazio occupato dall'altra, ne è derivata una situazione di stallo.

Notare poi che la Svezia e la Norvegia sono adiacenti lungo la linea di costa meridionale, per cui una flotta in Svezia può appoggiare un attacco contro la Norvegia e viceversa. L'appoggio dato dall'armata in Borgogna all'attacco della flotta di Piccardia contro il Belgio è stato "neutralizzato" dall'attacco dell'armata tedesca di Monaco. La flotta austriaca in Grecia non era in grado di appoggiare l'attacco diretto contro la Serbia, poiché una flotta non può spostarsi in una provincia dell'entroterra e, di conseguenza, non può neppure esercitare il proprio appoggio in una tale provincia.

Non vi è alcuna ritirata.

#### FINE DELL'ANNO 1902

GERMANIA: A Ruh-Bur, A Mun S Ruh-Bur, A Bel S Ruh-Bur, F Den-Swe, F Hol S A Bel.  
RUSSIA: A StP-Nwy, F Swe S StP-Nwy, F Rum S A Sev, A Sev S F Rum, A Gal S F Rum, A Ukr S A Sev.  
TURCHIA: A Bul-Rum, A Con-Bul, A Arm-Sev, F S A Bul-Rum.  
AUSTRIA-UNGHERIA: A Vie-Gal, A Tri-Bud, A Ser S Turk, A Bul-Rum, F Stands.  
ITALIA: A Ven-Pie-Mar, F Wes-Mid, F Tyr-Gul.  
FRANCIA: A Bur-Bel, F Pic S Bur-Bel, A Spa S F Mar, F Mar S A Spa.  
INGHILTERRA: A Nwy-StP, F Bar S Nwy-StP, F Nth-Nwy, F Edi-Nth.

Hanno luogo solo le seguenti mosse: Nwy-StP, Nth-Nwy, Edi-Nth, Ruh-Bur, Bul-Rum, Con-Bul, Tri-Bud, Wes-Mid, Tyr-Gul. La flotta russa in Romania è annientata.

Ritirate: Russia: StP-Mos; Francia: Bur-Gas.

La Germania decide di costruire F Kiel, la Russia scioglie A Gal, la Turchia costruisce F Smyrne, l'Austria-Ungheria costruisce A Tri, l'Italia non ha mutamenti da apportare, la Francia costruisce A Paris, l'Inghilterra costruisce F Lon.

Sebbene la Russia abbia perso due centri di approvvigionamento, essa deve sciogliere una sola unità, poiché un'altra era stata annientata nel corso dell'ultima mossa. Notare che il possesso di un centro permette di formare una unità una volta per tutte, non una nuova unità ad ogni fine d'anno.

Il risultato della battaglia all'estremo nord ha avuto una conclusione diversa di quella svoltasi in primavera in seguito all'intervento tedesco (F Den-Swe) che ha neutralizzato l'appoggio fornito dalla flotta russa.

Fabrizio "Fabmat" Mattei  
[www.campodimarte.org](http://www.campodimarte.org)  
fabmat@email.it