REGOLE DI GIOCO

N.d.T.: La traduzione comprende la prima errata (IN TESTO ROSSO) al 9/2020 riguardante principalmente il manuale del Giocatore, icone sulle carte Questione 28 e 30 e carta Strategia 10. Abbiamo anche inserito Domande & Risposte al fine di chiarire alcuni aspetti del regolamento].

I CONTENUTI

Introduzione 2
Componenti 2
Numero di Giocatori 2
Termini e Componenti 2
Piazzamento 5
Come si Gioca 6
La Sequenza del Turno 8
Azioni Politiche nel Dettaglio 8
Icone delle Carte Questione 12
Azioni Militari in Dettaglio 13
Verifica per i Disordini e Insurrezioni 16
Esempio di Verifica per le Insurrezioni 17
Carte Strategia 19
Negoziati 19
Fine del Gioco (Corsa alla Fine) 19
Regole per due Giocatori 20
Regole in Solitario 21

Introduzione

Versailles 1919 è un gioco da 1-4 giocatori che vi pone nel ruolo di Leader Nazionale (Presidente Woodrow Wilson, Primo Ministro George Clemenceau, Primo Ministro David Lloyd George, o Primo Ministro Vittorio Emanuele Orlando) nel negoziare la fine della Grande Guerra a Parigi nel 1919. Inoltre, era presente una delegazione giapponese che viene gestita come delegazione non-giocatore ma che ha influenza sull'esito finale.

Il resto del mondo trattiene il respiro mentre si tengono questi negoziati a porte chiuse in una serie di piccole stanze in un'ala del Ministero degli Esteri Francese (Salle de l'Horloge). Fuori da queste stanze siedono vari consulenti e delegazioni dei Comitati che tentano di influenzare i lavori a loro favore.

Mentre varie questioni vengono "Sistemate" trapelano informazioni sui giornali e nelle voci che girano. Mentre circolano queste informazioni, vari attori nazionali e la popolazione nella loro regione reagiscono, spesso causando Disordini e talvolta Insurrezioni che i negoziatori devono gestire nel procedere nella stesura del trattato. In qualche momento il tempo a disposizione termina e dovete sottoscrivere un trattato da esporre al mondo e da firmare nella Sala degli Specchi a Versailles il 28 giugno 1919. Il vincitore della partita è il negoziatore che ha avuto più successo con la maggiore influenza nazionale alla fine della partita.

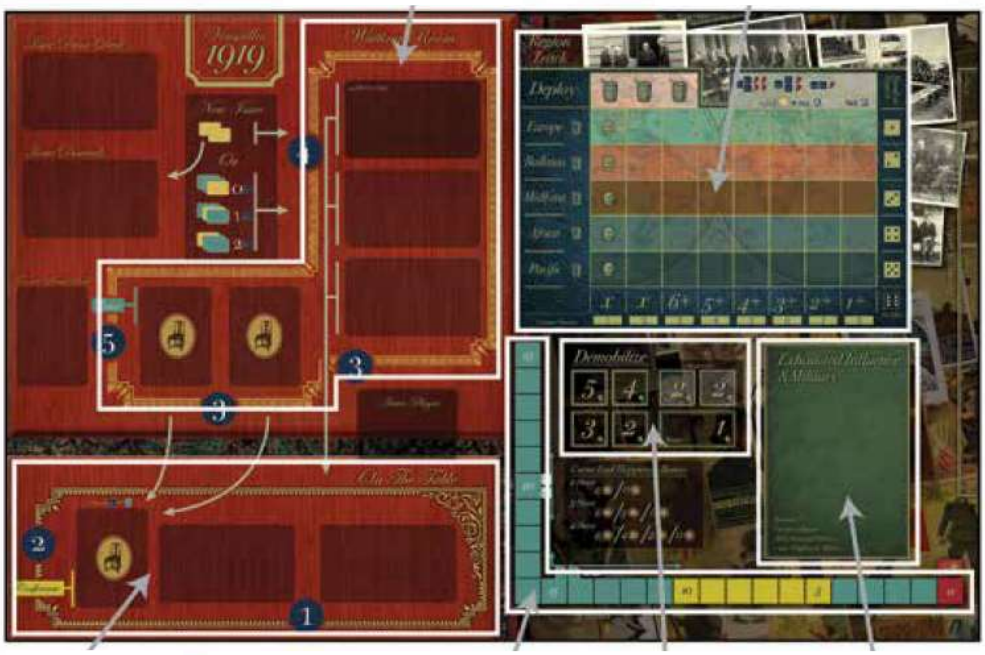
Componenti

- Plancia
- 1 foglio di pedine
- 46 carte Evento
- 53 carte Questione
- 10 carte Strategiche
- 1 carte Giocatore Attivo
- 60 cubi Influenza (15 per giocatore, in blu, bianco, rosso, e giallo)
- 12 dischi di Unità Militari (3 per giocatore, in blu, bianco, rosso e giallo)
- 1 dado a sei facce
- 4 tabelle di Riferimento per i Giocatori
- 1 Scheda Punteggio

Numero di Giocatori

Il gioco è progettato per uno – quattro giocatori. Le regole base sotto esposte sono per il gioco a 3 e 4 giocatori. Le regole cambiano per le versioni in solitario e per due giocatori, che sono descritte in seguito.

Diagramma delle Locazioni sulla Plancia

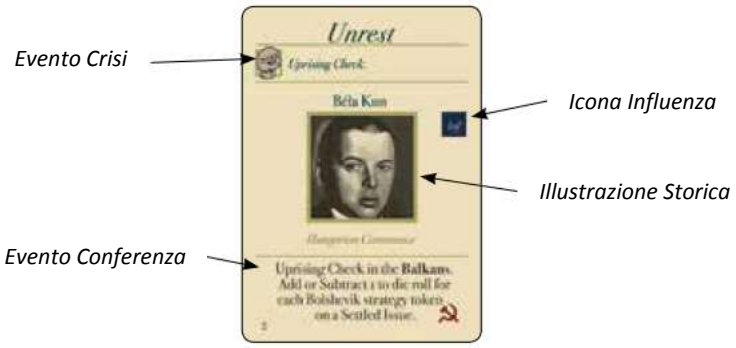


Termini e Componenti

Barile di Polvere da Sparo: Ciascuna regione è rappresentata come una tabella (riga). Il Malcontento di ciascuna regione è misurato dal numero di colonne nelle quale si muove la sua pedina su questa tabella. Le prime tre colonne mostrano il simbolo di Barile di Polvere da Sparo. La pedina Barile di Polvere da Sparo non può spostarsi al di là della colonna più a destra col Barile di Polvere da Sparo, la 3. La pedina Malcontento non può mai essere a sinistra della pedina Barile di Polvere da Sparo.

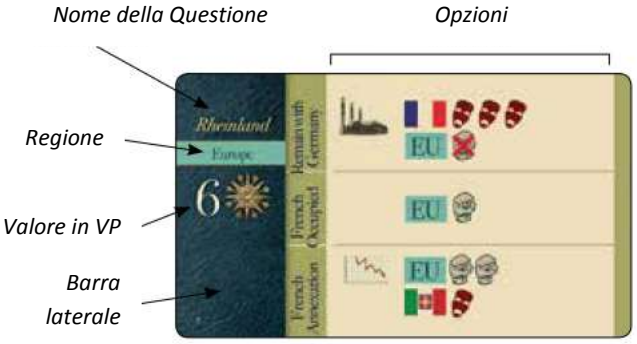
***Nota dell'Ideatore**: il Barile di Polvere da Sparo rappresenta il malcontento residuale dopo che un'insurrezione è stata sedata.*

Carta Evento: Le carte Evento rappresentano i personaggi che parteciparono o influenzarono la conferenza, e gli eventi mondiali che i giocatori devono gestire.



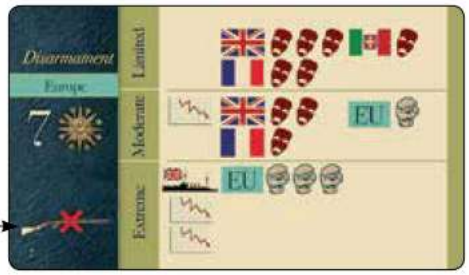
Alcune carte Evento hanno una icona Influenza accanto all'illustrazione. Quando un giocatore pone un Evento con questa icona sul Tavolo, può porre una Influenza lì per Controllare l'Evento. Vedere Sistemare una Questione per i dettagli.

Carta Questione: Un'area geografica (detta Regione) o un principio che viene dibattuto nella conferenza di Versailles. Ciascuna carta Questione mostra Punti Vittoria che si assegnano al giocatore che Controlla la Questione. Mostra anche le opzioni della Questione che possono essere scelte quando la Questione viene Sistemata, e l'impatto delle opzioni sul gioco.



***Nota di Gioco**: Per risparmiare spazio sul tavolo, le carte Questione sono state progettate in modo che sia necessario mostrare solo la barra laterale. Quando avete più di una Questione, potete sovrapporle in modo che sia visibile sono la barra laterale della carta sottostante.*

Le carte Questione sovrapposte con una pedina strategia posta su ciascuna barra laterale delle Questioni



Simbolo No Militare

Questa carta Questione ha il simbolo No Militare in basso a sinistra, quindi si può usare l'Influenza solo per Puntare per il Controllo (vedere Insurrezioni e Questioni in Sospeso per i dettagli).

Carta Strategia: Le carte Strategia rappresentano la vostra visione su come desiderate che il trattato disegni il futuro. Il titolo dà un senso generale a cosa la vostra agenda strategica sta tentando di ottenere.

Controllo: Una Questione viene Controllata dal giocatore che ha il maggior numero di cubi Influenza sulla Questione quando viene Sistemata. Un Evento sulla Tabella viene Controllato dal giocatore che ha un cubo Influenza su di esso. Le Questioni Controllate sono poste davanti al giocatore che le Controlla quando sono Sistemate.

Esempio di pedine Strategiche

Cubo Influenza: Si usa per rappresentare l'abilità di un leader di una nazione di esercitare Influenza su diverse aree. Un cubo Influenza passerà spesso tra l'essere usato su una Questione o Evento e venire poi posto nella Casella Esausto dove potrà essere recuperato per essere usato ancora. L'Influenza che si trova davanti al giocatore è detta essere Disponibile.

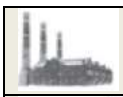
***Nota dell'Ideatore**: Considerate che l'uso di un cubo Influenza rappresenta capitale politico utilizzato per ottenere forza nei negoziati e che deve essere in seguito ristabilito prima di poterlo utilizzare in un'altra situazione.*

Felicità: Una misurazione di quanto è contenta la popolazione di una nazione nei riguardi dei negoziati del trattato. Le cinque nazioni che guidano la Conferenza (UK, Francia, USA, Italia e Giappone) hanno ciascuna un valore di Felicità che viene rappresentato con una pedina sulla tabella della Felicità. La Felicità determina quante Unità Militari una nazione può mettere in campo e può dare Punti Vittoria bonus al termine della partita.

Giocatore Attivo: Il giocatore il cui turno è in svolgimento è il Giocatore Attivo. Varie funzioni del gioco sono in capo al Giocatore Attivo. Per una situazione altamente interattiva, abbiamo inserito una carta Giocatore Attivo che viene temporaneamente tenuta dal giocatore Attivo per indicarlo e che viene restituita quando quel giocatore non è più quello Attivo.

Icone della Carte Questione: Queste icone rappresentano l'aggiunta o rimozione di Insurrezioni e Felicità dalle nazioni, o il piazzamento di pedine di Strategia. Il numero di Insurrezione o Felicità ottenuta o rimossa è indicato dal numero di volte in cui l'icona viene ripetuta e la nazione o regione che ottiene o perde lo stato è indicata accanto ad essa.

	***Esempio**: l'Europa aggiunge due Malcontento al suo totale Malcontento corrente.*
	***Esempio**: l'Europa toglie un Malcontento al suo totale Malcontento corrente.*
	***Esempio**: l'Italia perde una Felicità dal suo totale Felicità corrente.*
	***Esempio**: gli USA aggiungono due Felicità al loro totale Felicità corrente.*

	***Esempio**: porre una pedina Strategica Crescita Industriale sulla Questione.*
	***Esempio**: porre una pedina Strategica Squadrone Navale USA sulla Questione.*
	***Esempio**: porre una pedina Strategica Squadrone Navale USA o UK sulla Questione.*
	***Esempio**: porre due pedine Strategiche Bolscevichi sulla Questione.*

Influenza Disponibile e Militari Disponibili: L'area fuori mappa che è vicino al giocatore dove sono visibili i cubi influenza e le Unità Militari che hanno Disponibili per l'uso. Le Unità Militari Disponibili di un giocatore sono Attive, Esauste o Schierate in una Regione. Un giocatore non può avere più unità Militari Disponibili di quante indicate nella tabella della Felicità.

Irrisolta: Una questione che era Controllata ma è ora a disposizione per puntare su di essa. Le Questioni sono normalmente Tolte da un'insurrezione, ma anche da alcuni Eventi.

Locazioni sulla Mappa: Vi sono 6 locazioni sulla mappa (vedere il diagramma sotto):

- **Sul Tavolo:** (in basso a sinistra) Qui è dove si trovano le Questioni che possono essere Sistemate, più una carta Evento (con titolo indicante un personaggio storico o evento storico).
- **Sala d'Attesa:** (in alto a sinistra) Qui è dove stanno le Questioni e carte Evento che sono "in attesa" per essere portate al tavolo delle trattative, sino a quando non sono spostate durante una azione Sistemare la Questione.
- **Caselle delle Regioni:** (in alto a destra) Qui è dove le Insurrezioni Regionali e tutte le azioni associate ai Disordini sono valutate e implementate.
- **Tabella della Smobilitazione:** (in basso a destra) Qui è dove le Unità Militari sono smobilitate.
- **Tabella della Felicità Nazionale:** (in basso a destra) Qui è deve si spostano i segnalini di Felicità Nazionale per indicare il livello di Felicità di ciascuna potenza.
- **Casella Esausti:** (in basso a destra) Qui è dove sono posti i cubi Influenza e le Unità Militari che divengono Esausti mediante varie procedure di gioco.

Malcontento: Ciascuna Regione può ottenere e perdere Malcontento, che indica quanto è vicina lì un'insurrezione. Risolvere le Questioni e gli Eventi può cambiare l'ammontare del Malcontento in una Regione. I giocatori possono anche usare i Militari per ridurre il Malcontento in una regione o ridurre le possibilità di un'Insurrezione, mediante l'azione Sedare il Malcontento.

Pedine Strategia: Queste pedine sono…

Crescita Industriale

Contenimento della Germania

Autodeterminazione

Riparazioni della Germania

Squadrone Navale (qui USA)

Contenimento del Bolscevismo

Impero (qui Italia)

Pool Disponibili: Un contenitore di pedine di Influenza e Militari che viene posto davanti ai giocatori e che sono Disponibili per l'uso Immediato.

Pool Esausti: Dopo che una Questione è stata Sistemata o sono state usate Unità Militari, queste sono poste nella casella Esausti da dove possono essere recuperati mediante un'azione del giocatore. Le pedine nel Pool Esausti devono tornare nel Pool Disponibili prima che possano essere usate

Questione Sistemata: Una Questione che è stata risolta ed una delle sue opzioni è stata scelta.

Regione a Caso: Alcuni Eventi influenzano una "Regione a Caso". Per scegliere una Regione a Caso, tirate un dado. La Regione che ha quel numero nella parte destra della Tabella delle Regioni è quella scelta. Con un tiro di dado di 6, l'Evento non accade.

Insurrezione: Un'insurrezione può Togliere una Questione dal Controllo di un giocatore. Quando accade, vi è uno speciale round Influenza/Militare per determinare chi (se vi è) seda l'insurrezione e prende il Controllo della Questione, può essere anche il possessore originario.

Sala d'Attesa: Immaginatevi di essere seduto in una sala delle conferenze che ha un'anticamera o sala di attesa, dove i soggetti (carte Evento) e i componenti ufficiali del Comitato con i documenti per altre Questioni siedono in attesa di essere convocati. Questa situazione è rappresentata da tre Questioni e due Eventi che attendono di essere posti sul Tavolo. I giocatori possono porre Influenza su queste Questioni, ma non possono essere Sistemate sino a quando non sono spostate sul Tavolo.

Tavolo: Immaginatevi di essere seduto in una sala delle conferenze con un tavolo nel Ministero degli Affari Esteri Francese. Su questo tavolo vi sono due Questioni che possono essere Sistemate, e la carta Evento successiva (Personaggio con una agenda) verrà risolta.

Unità Militare: Le Unità Militari possono essere Schierate per tentare di mitigare le Insurrezioni e per sedare le Insurrezioni nelle Regioni, e possono essere Smobilitate per aumentare la Felicità Nazionale.

Uso: Un cubo Influenza o pedina Militare sono usati quando vengono presi da Disponibili e posti in un'altra locazione. Un cubo Influenza è sempre in una di queste quattro locazioni: Disponibile, su una carta Questione, su una carta Evento, o nella Casella Esausti. Una pedina Militare è sempre in una di queste quattro locazioni: Disponibile, schierata in una Regione, Smobilitata o nella Casella Esausti.

Piazzamento

Ponete la plancia nel mezzo dell'area di gioco.

Assegnazione dei Giocatori: Determinate a caso un Giocatore Attivo iniziale. Determinate il numero di giocatori e, a partire dal Giocatore Attivo, ciascun giocatore sceglie un paese da rappresentare:

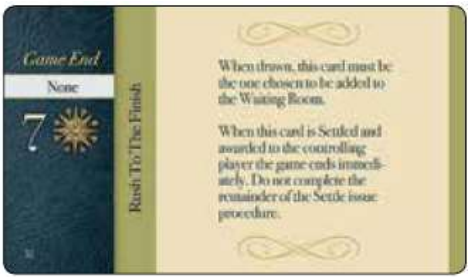
Partita a 2 Giocatori	Partita a 3 Giocatori	Partita a 4 Giocatori
UK	UK	UK (rosso)
Francia	Francia	Francia (blu)
	USA	USA (bianco)
		Italia (giallo)

***Nota di Gioco**: Quando giocate Versailles 1919 con tre giocatori, le parti attive sono UK, Francia ed USA. L'Italia ed il Giappone sono attori non giocatori la cui Felicità Nazionale viene registrata per determinare se firmeranno o no il Trattato. Le due caselle grigie Smobilitazione non si usano.*

Ricordate: Le partite in solitario e con due giocatori utilizzano regole speciali che sono illustrate alla fine di questo regolamento.

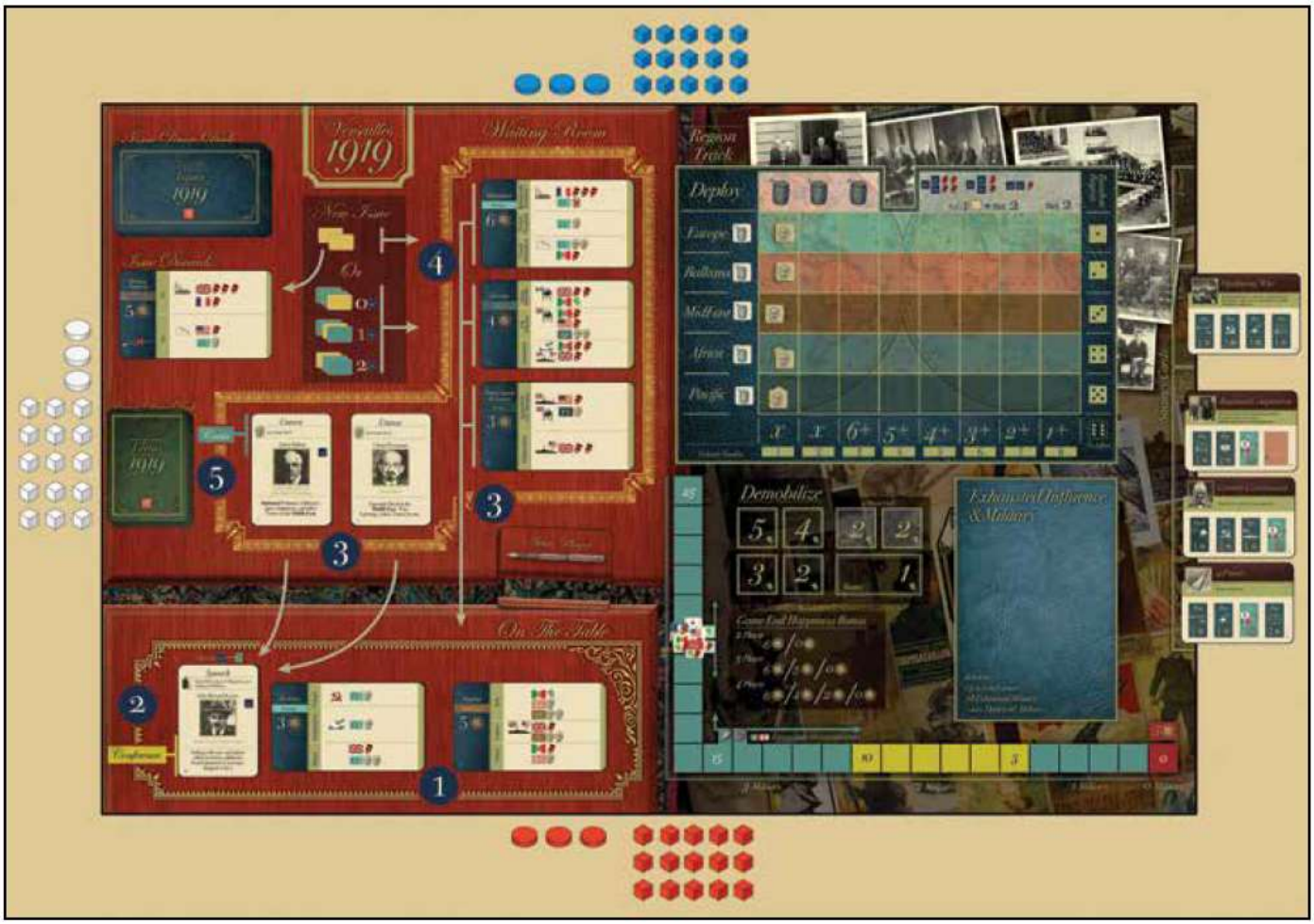
I giocatori prendono i loro cubi Influenza (15) e le Unità Militari (3) e li pongono davanti a sé. *[N.d.T. Vi è una pedina di ricambio per tipo, quindi un cubo influenza ed un dischetto unità militare].*

Carte Questione: Raccogliete tutte le carte Questione, mettete da parte la carta Fine del Gioco (*Corsa alla Fine*) e mescolate le rimanenti carte. Ponete due carte di questo mazzo nello spazio Sul Tavolo sulla plancia, tre nella Sala di Attesa, ed una nello spazio Questioni Scartate, tutte a faccia in su.



La Carta Questione Fine del Gioco (Corsa alla Fine)

Delle rimanenti carte Questione, distribuite 20 carte a faccia in giù nello spazio Mazzo di Pesca Questioni. Ponete la carta Fine del Gioco (*Corsa alla Fine*) a faccia in giù sopra a questo mazzo, poi ponete le rimanenti carte Questione rimanenti sopra, a faccia in giù, per completare il Mazzo di Pesca Questioni.



Il diagramma sopra illustra la plancia con il piazzamento iniziale per una tipica partita a 3 giocatori

Opzionale:

1. Una volta che avrete famigliarità col gioco – e per avere una esperienza di gioco più intensa – distribuite 15 carte sotto la carta Fine del Gioco (*Corsa alla Fine*) invece di 20.
2. Per una partita ancora più lunga, distribuite solo 10 carte sotto la carta Fine del Gioco (*Corsa alla Fine*) invece di 15.
3. Per una partita lunghissima, prendete la carta Fine del Gioco (*Corsa alla Fine*) e mescolatela con 5 carte Questione a caso e ponetela nello spazio Mazzo di Pesca. Prendete poi tutte le rimanenti carte Questione e ponetele sopra queste sei carte.

Carte Evento: Riunite tutte le carte Evento e mescolatele. Ponetene una nella spazio Sul Tavolo e due nella Sala di Attesa, tutte a faccia in su. Le rimanenti carte del Mazzo di Pesca Eventi, che viene posto a faccia in giù nel suo spazio sulla plancia.

Carta Giocatore Attivo: Ponete la carta Giocatore Attivo nello spazio indicato sulla plancia.

Felicità Nazionale: Ponete tutte e 5 le pedine di Felicità Nazionale (che siano rappresentate da giocatori o no) nello spazio "**20**" della tabella della Felicità, sulla plancia.

***Nota di Gioco**: Per le due partite opzionali più lunghe, i giocatori iniziano con maggiore Felicità. Se sono distribuite 10 carte dopo quella di Fine del Gioco (Corsa alla Fine), la Felicità dei Giocatori inizia a **22**. Per 5 carte, la Felicità dei Giocatori inizia a **24**. Notate che la Felicità del Non Giocatore (Giapponese e forse Italiano) dovrebbe iniziare sempre a **20**.*

Carte Strategia: Distribuite una carta Strategia in più rispetto al numero di giocatori, a faccia in su, ponendola a lato della plancia. I giocatori possono scegliere la loro Strategia al termine della prima Insurrezione della partita. Queste offrono potenziali punti vittoria bonus al termine della partita.

Barile di Polvere da Sparo e Malcontento: Ponete una pedina di Barile di Polvere da Sparo per regione, ponendolo nella parte più a sinistra della Tabella della Regione. Ponete una pedina di Malcontento nella colonna 1 (con la prima icona) di ciascuna tabella. Quindi, ogni Tabella della Regione riceve una pedina di Barile di Polvere da Sparo ed una di Malcontento.

Come si Gioca

I giocatori stanno tentando di manipolare i termini del trattato per modellare il mondo secondo la loro visione strategica. Questo viene rappresentato dall'ottenere "stelle" ("Punti Vittoria"). Le Stelle provengono principalmente dal Controllo delle Questioni, ma anche dalla propria carta Strategica scelta, da icone Strategia, e dall'avere più Felicità Nazionale rispetto agli altri giocatori.
Molto spesso la partita finirà quando la Questione Fine del Gioco (*Corsa alla Fine*) viene Sistemata. Consultate Fine Partita e Vittoria per i dettagli.

LA SEQUENZA DI TURNO

A partire dal Giocatore Attivo iniziale e procedendo in senso orario sino alla fine della partita, ciascun turno di giocatore è composto da una Azione Politica obbligatoria e da una Azione Militare opzionale.

OBBLIGATORIO: Azione Politica

- Porre Influenza, oppure
- Recuperare Influenza e Militari, oppure
- Sistemare una Questione

Nota Importante
Dovete svolgere un'Azione Politica, quindi se non potete legalmente porre Influenza e non avete Influenza e Militari che potete recuperare, allora la vostra unica scelta legale è di Sistemare una Questione, che sia nel vostro migliore interesse o no.

OPZIONALE: Azione Militare

- Schierare, o
- Smobilitare

Nota Importante
I Militari Smobilitati non possono essere mai usati per alcuna azione. Sono permanentemente fuori dal gioco.

O l'azione Militare o quella Politica possono essere svolte per prima, ma quella scelta deve essere completata del tutto prima di passare all'altra azione. L'Azione Militare può essere effettuata solo con una Unità Militare.

***Esempio**: Una volta che un giocatore ha iniziato l'Azione Politica Sistemazione, una Questione deve essere completata totalmente prima di poter effettuare un'azione Militare.*

Consultate i dettagli in ciascuno dei punti sottostanti.
Il turno poi passa in senso orario al giocatore successivo. La partita termina quando la questione Fine del Gioco (*Corsa alla Fine*) viene Sistemata, oppure quando viene pescata l'ultima Questione dal mazzo di Pesca.

AZIONI POLITICHE NEL DETTAGLIO

Il Giocatore Attivo deve scegliere una delle opzioni seguenti:

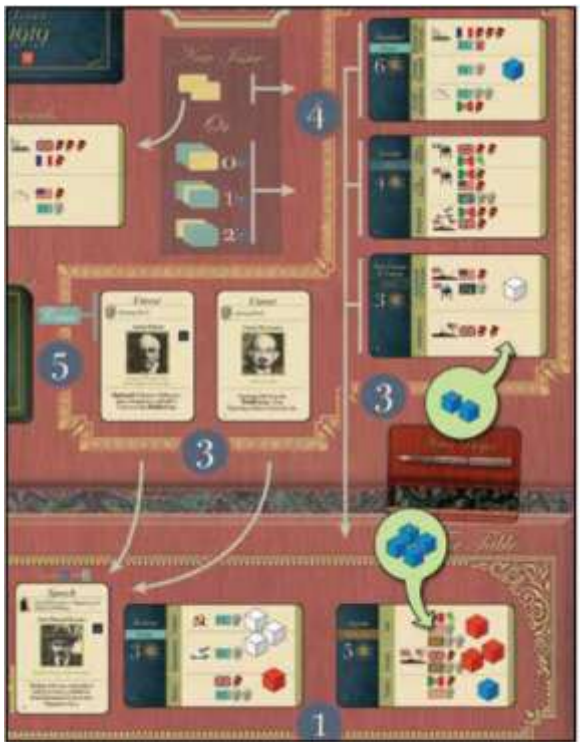
Azione Politica #1: Porre Influenza (Cubi)

Dovete poter rispettare tutte e tre le condizioni sottostanti per poter scegliere questa opzione:

1. Dovete porre Influenza su esattamente due (**2**) Questioni. Le Questioni scelte possono essere Sul Tavolo, nella Sala d'Attesa, o una in ciascuna delle due.

***Nota di Gioco**: Potete porre Influenza in una Questione dove già avete la maggiore Influenza per poter rispettare i requisiti di giocare su due Questioni.*

2. Dopo aver posto la vostra nuova influenza, dovete essere il giocatore con la maggiore Influenza in entrambe le Questioni.
3. Tutta l'Influenza posta deve provenire dal vostro Pool Disponibile. Non può essere presa da un'altra Questione, dalla Casella Esausti o da altrove.



Esempio di come Porre Influenza (immagine sopra):
E' il turno della Francia (blu) ed ha deciso di porre Influenza. Se desidera porla su Bielorussia (Questione più a sinistra Sul Tavolo) ne dovrebbe porre almeno 4, in quanto gli USA (bianco) ha la maggiore Influenza, 3. La singola Influenza UK non ha impatto su quante la Francia ne deve giocare qui.
Su Smirne (Questione più a destra Sul Tavolo), il UK (rosso) ha 3 e la Francia ha già 1, quindi ne dovrebbe solo porre altre 3.
Nella Sala di Attesa, dovrebbe porre almeno 2 Influenza su Nuova Guinea & Samoa, ed una in Somalia (che è correntemente vuota). La Francia può porre una Influenza sulla Questione in Alto, Renania, anche se correntemente è in testa. Dovrebbe porre almeno una Influenza.
La Francia decide di porre 2 Influenza su Nuova Guinea & Samoa, e 4 su Smirne. Quanto posto su Smirne dovrebbe dissuadere il UK dal competere ancora con la Francia su questa Questione.

Azione Politica #2: Recuperare Influenza e Militari

Quando si sceglie questa opzione, potete prendere sino a (**6**) Influenza dal vostro Pool Esausti (non dalle Questioni) e riporle nel vostro Pool Disponibili.
Dovete recuperare **qualsiasi** unità Militare presente nel Pool Esausti e potete riprendere **qualsiasi** unità Militare Schierata.
Dovete Recuperare almeno **una** Influenza o Militari se scegliete questa opzione.

***Esempio**: L'Italia effettua una azione Recuperare Influenza e Militari. Ha 8 Influenza ed 1 Militare nella Casella Esausti ed 1 Militare nella tabella Balcani. L'Italia recupera 6 Influenza (lasciandone 2 nel Pool) ed il Militare dal Pool Esausti. Decide di lasciare gli altri Militari nella tabella dei Balcani.*

Azione Politica #3: Sistemare una Questione

Si possono Sistemare solo le Questioni Sul Tavolo con almeno 1 Influenza su di esse. Potete Sistemare una Questione dove non avete la maggiore Influenza. Questa è spesso una buona strategia, in quanto potete recuperare tutta la vostra Influenza sulla Questione ed ottenere il controllo sull'agenda decidendo quale Questione ed Evento andranno successivamente Sul Tavolo.
Quando una Questione viene Sistemata, svolgete questi punti nell'ordine esposto (vedere i dettagli in ciascun punto, sotto):

1. Risolvere al Questione (da parte del giocatore che Controlla la Questione).
2. Risolvere l'Evento Conferenza (da parte del Giocatore Attivo a meno che un altro giocatore non abbia Influenza sull'Evento).
3. Spostare la Questione e l'Evento dalla Sala di Attesa al Tavolo (giocatore Attivo).
4. Porre una nuova Questione nella Sala d'Attesa (giocatore Attivo).
5. Pescare una carta Evento e porla nella Sala d'Attesa ed implementate immediatamente l'Evento Crisi (giocatore Attivo).

***Nota di Gioco**: Ricordate, se il Giocatore Attivo Sistema una Questione che non Controlla, allora i Punti 3, 4 e 5 sono effettuati dal giocatore Attivo, NON dal giocatore che ha Controllato la Questione. Anche il punto 2 viene svolto dal giocatore Attivo, a meno che un altro giocatore non abbia posto Influenza sull'Evento.*

Questi punti sono anche numerati sulla plancia, per ricordarlo. Eccovi maggiori dettagli su ciascun punto.

PUNTO 1: Risolvere la Questione

a. Il Giocatore Attivo prende la carta Giocatore Attivo e la pone a faccia in su accanto a sé per ricordare di chi è il turno in corso.

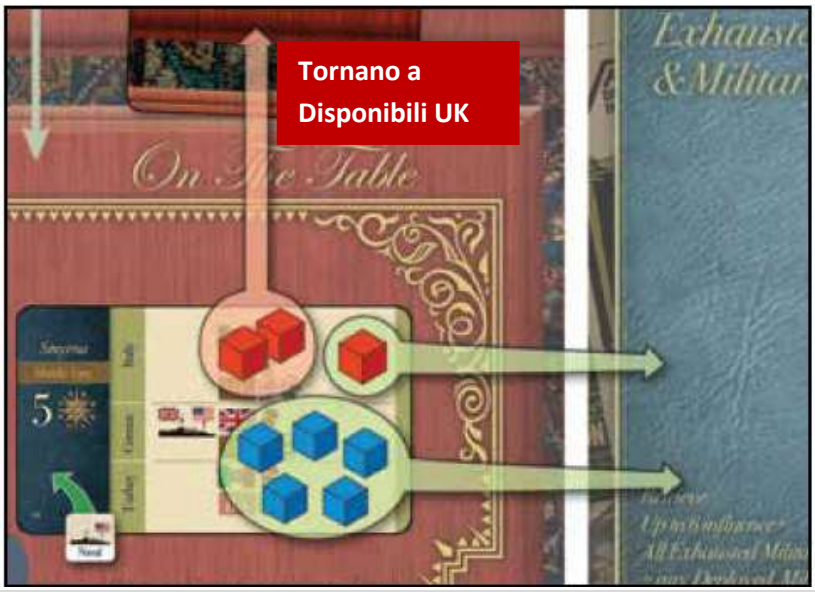
b. Tutta l'Influenza sulla Questione appartenente al giocatore che Controlla la carta viene posta nel Pool Esausti.

c. Se il Giocatore Attivo che sceglie di Sistemare la Questione non è il giocatore che Controlla la Questione (maggior Influenza), tutta l'Influenza del giocatore che sta Sistemando torna a Disponibile.

d. Gli altri giocatori con Influenza sulla Questione pongono la metà della loro Influenza nel Pool Esausti (arrotondata per difetto, quindi se un solo cubo questo torna al giocatore) e spostano gli altri a Disponibili.

e. Il giocatore che Controlla la Questione la pone nella propria area del giocatore, e sceglie quale opzione indicata sulla carta andrà ad implementare. Modificate il Malcontento, ed incrementate o diminuite la Felicità, a seconda da cosa indica l'opzione scelta (vedere sotto per ulteriori dettagli). Se l'opzione ha una Icona Strategia, ponete le pedine Strategia corrispondenti sulla carta.

Nota di Gioco: Le pedine Strategia rimangono con la Questione sino a che non si calcola il punteggio della partita OPPURE se la Questione in seguito diventa Non Sistemata, nel qual caso le pedine Strategia possono cambiare.



***Esempio**: La Francia decide di Sistemare la Questione Smirne. Ha 5 Influenza e il UK 3, quindi la Francia Controllerà la Questione Smirne. Tutte e 5 le Influenze Francesi sono poste nella Casella Esausti. La metà dell'Influenza UK (arrotondate per difetto) va tra gli Esausti, quindi solo 1 Influenza UK, ed altre 2 tornano al giocatore UK.*

La Francia sceglie di dare Smirne alla Grecia (opzione di mezzo).

La Felicità UK viene ridotta di 1, ed il Malcontento nel Medio Oriente viene incrementato di 2. Inoltre, viene posta una pedina di Strategia Navale, che sarà USA o UK a discrezione della Francia. Il UK sembra sia in vantaggio, quindi la Francia sceglie la pedina USA.

***Nota di Gioco**: Se il giocatore UK stesse sistemando la Questione, la Francia la Controllerebbe comunque e sceglierebbe l'opzione. Comunque, il UK recupererebbe tutti e 3 i punti Influenza posti sulla Questione*.

PUNTO 2: Risolvere l'Evento Conferenza

a. Viene implementato il testo dell'Evento Conferenza indicato sulla carta Evento che si trova sul Tavolo.

b. Se vi è il cubo di un giocatore su di essa, quel giocatore decide come viene risolto.

c. Se non vi è alcun cubo di giocatore su di essa, il giocatore Attivo prende questa decisione.

d. Dopo aver risolto l'Evento Conferenza, scartatelo, e se vi era un cubo Influenza su di esso, ponetelo nel Pool Esausti.

e. Gli Eventi Conferenza che indicano "Opzionale" possono essere svolti o no. Se non viene indicato "Opzionale" devono essere svolti.

***Esempio**: Proseguendo il nostro esempio, viene risolto l'Evento Conferenza Sul Tavolo. Si tratta di Ho Chi Minh e vi è un cubo USA sulla carta. Gli USA decidono di voler svolgere l'Evento Opzionale quindi avanza il Barile di Polvere da Sparo di uno spazio sulla Tabella del Pacifico, cosa che a sua vola sposta la pedina Malcontento di uno spazio a destra. La carta Ho Chi Minh viene scartata e il cubo Influenza USA va nel Pool Esausti.*

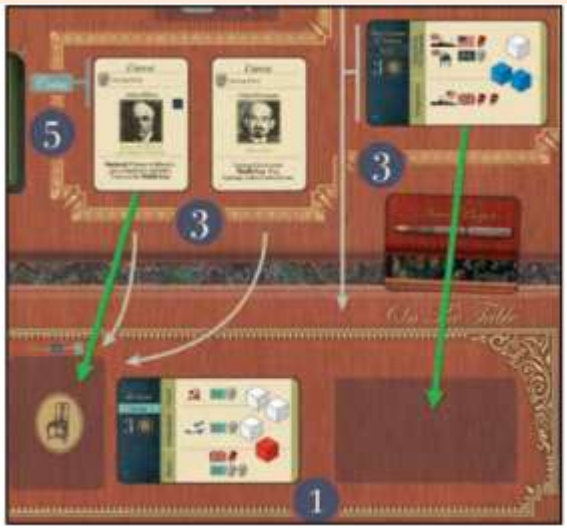
PUNTO 3: Avanzare la Questione e Carte Evento

Questi due punti possono essere svolti in qualsiasi ordine in quanto accadono simultaneamente.

a. Il giocatore Attivo sceglie una delle Questioni nella Sala d'Attesa, da spostare sul Tavolo. Tutta l'Influenza sulla Questione si sposta con essa.

b. Il giocatore Attivo sceglie una delle carte Evento nella Sala d'Attesa, da spostare sul Tavolo. Se vi è una icona Influenza sulla carta, si può porre un cubo Influenza lì (da Disponibili, al solito) per controllare la Personalità e essere in grado di svolgere l'Evento Conferenza quando la Questione successiva viene Sistemata.

***Nota di Gioco**: se l'Evento non ha una icona Influenza o se voi non avete una Influenza Disponibile o non desiderate porre una Influenza sull'Evento, non ne viene posta alcuna.*



***Esempio (continuato):** Dopo aver risolto Ho Chi Minh, il francese decide di passare a Nuova Guinea & Samoa come sua nuova Questione in quanto è in testa per essa. Porta anche sul Tavolo Arthur Balfour e pone un cubo Influenza su di esso in quanto preferirebbe avere ancora del Malcontento nel Medio Oriente invece di effettuare il Controllo per l'insurrezione che Weizmann richiederebbe.*

PUNTO 4: Aggiungere una Questione alla Sala d'Attesa

Il Giocatore Attivo:

a. Sposta direttamente la prima, seconda o terza carta presa da sopra il mazzo degli Scarti nella Sala d'Attesa, pagando 0, 1 o 2 Influenza Disponibile rispettivamente, ponendola nel Pool Esausti, OPPURE:

b. Pesca le prime due carta Questione dal mazzo, e ne sceglie una da porre a faccia in su nella Sala d'Attesa ed una da porre a faccia in su nel mazzo degli Scarti.

Esempio (Continuato): *La Francia sceglie nuove Questioni dal mazzo invece che pescare dal mazzo degli Scarti. Pesca Suffragio Femminile e Disarmo. Prende Disarmo e lo pone nel posto occupato in precedenza da Nuova Guinea & Samoa, ponendo Suffragio Femminile nel mazzo degli Scarti.*

Nota di Gioco*: Potete esaminare il mazzo degli Scarti in qualsiasi momento vogliate. La prima carta costa 0 Influenza per il recupero e per porla nella Sala d'Attesa, mentre la seconda e terza carta costano 1 e 2 Influenza rispettivamente. Che esaminiate o scegliate dal mazzo degli Scarti, dovete mantenere l'ordine delle carte.*

Nota di Gioco*: Nel caso in cui non sia chiaro, non potete pescare due carte e poi decidere di prendere una Questione dal mazzo degli Scarti. Una volta che prendete due Questioni a caso, dovete scegliere una di esse e porre l'altra nel mazzo degli Scarti.*

Punto 5: Porre la Carta Evento nella Sala d'Attesa ed Implementare l'Evento Crisi

a. Viene pescata la prima carta del Mazzo Eventi e viene posta a faccia in su nella Sala d'Attesa. Se il Mazzo Eventi è vuoto, mescolate gli scarti per formare un nuovo Mazzo Evento.

b. Implementate immediatamente il testo dell'Evento Crisi in alto sulla carta Evento.

Esempio (Continuato): *La prima carta del mazzo Eventi viene girata e posta nello spazio vuoto nella Sala d'Attesa. È Bela Kun, il leader comunista ungherese. L'Evento Crisi è "Controllo per l'insurrezione". Si effettua immediatamente un Controllo per l'insurrezione, come descritto in seguito.*

Dopo aver completato il processo di Sistemazione, il Giocatore Attivo ripone la carta Giocatore Attivo sul tavolo.

ICONE DELLE CARTE QUESTIONE

Felicità

Se l'opzione scelta mostra che la Felicità cambia per qualsiasi giocatore, spostate il suo segnalino sulla tabella Felicità dell'ammontare indicato. Questo può causare un Ammutinamento (vedere più avanti).

Indica che la Felicità italiana viene diminuita di 1

Indica che la Felicità giapponese viene aumentata di 1

Felicità a 0: Se un segnalino Felicità raggiunge la casella "0", rimane lì per il resto della partita e tutte le modifiche per la Felicità per quella nazione sono ignorate.

Felicità a 30: Se un segnalino Felicità si sposterebbe oltre 30, si ferma semplicemente a 30. Le riduzioni di Felicità influenzano ancora il segnalino come al solito.

Malcontento Regionale

Quando l'opzione scelta su una carta Questione indica un'icona Aggiungere Malcontento o Rimuovere Malcontento per una Regione, significa che i leader di quella Regione sono stati influenzati dai negoziati.

Per ciascuna Regione che ha Aggiungere Malcontento, spostate la pedina Malcontento di uno spazio a destra per ogni icona illustrata. Per i risultati Rimuovere Malcontento, spostate la pedina Malcontento di uno spazio a sinistra per ogni icona illustrata. La pedina Malcontento non può mai muovere nello spazio che contiene la pedina di Barile di Polvere da Sparo, o nello spazio che contiene Unità Militari del giocatore. Se accadrebbe questo, o se si sposterebbe fuori dalla tabella, il risultato viene ignorato.

Indica di Aggiungere 2 Malcontento nella Regione Europea

Indica di Rimuovere 1 Malcontento dalla Regione Europea

Nota di Gioco*: Le pedine Barile di Polvere da Sparo sono spostate solo con le Insurrezioni e con gli Eventi.*

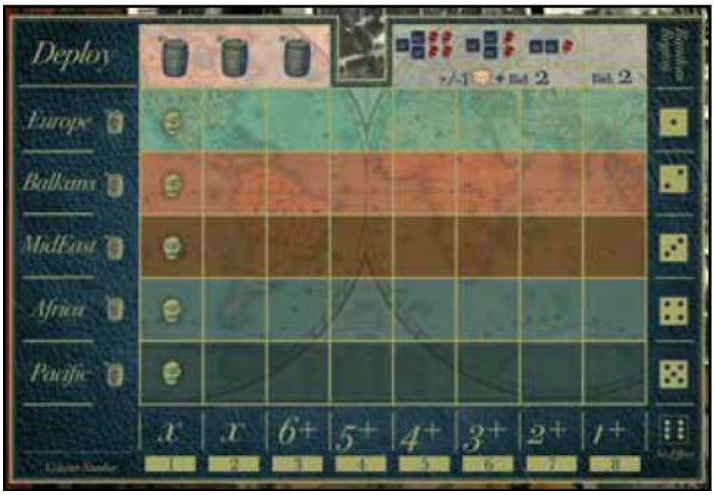
Icone Strategia

Vi sono sette icone Strategia sulle carte Questione, che possono dare punti bonus al termine della partita: Autodeterminazione, Contenimento Germanico, Riparazioni Germaniche, Squadrone Navale, Impero, Crescita Industriale e Contenimento del Bolscevismo.
Le icone Navale ed Impero sono accompagnate da una bandiera nazionale. Quando si pone la pedina strategia, assicuratevi di scegliere quella con la bandiera corretta. Vi sono alcune icone Navali che danno al giocatore la scelta di porre una icona Navale UK o USA.

***Nota di Gioco**: Le pedine Strategia con la vostra bandiera che sono su una Questione che controllate danno 1 VP per bandiera al termine della partita.*

Tabelle delle Regioni

Le Tabelle delle Regioni registrano il Malcontento nelle varie parti del mondo, ed i giocatori vi possono inviare Unità Militari per aiutare ad indirizzare gli eventi sul luogo e controllare il corso dei negoziati del trattato.



La tabella ha una riga per ogni regione, che ha un colore diverso corrispondente alle Regioni sulle carte Questione. La parte a sinistra indica il nome della Regione. Quella a destra indica il numero della Regione, che viene usato quando si determina una Regione a caso per gli Eventi. Per scegliere una Regione a caso, tirate un dado ed usate la Regione risultante. Con un risultato di 6, l'Evento viene saltato.

Pedine Malcontento: Ogni riga sulla tabella delle Regioni ha una pedina Malcontento per indicare il livello di Malcontento. Questa pedina non viene mai rimossa

Barile di Polvere da Sparo: Le Insurrezioni e gli Eventi possono aggiungere Barili di Polvere da Sparo ad una tabella di una Regione. I Barili di Polvere da Sparo iniziano nello spazio indicato per essi a sinistra delle Tabelle Regionali. Se si aggiungono altri Barili di Polvere da Sparo, spostate la pedina di Barile a destra. Una pedina Barile di Polvere da Sparo spostata a sinistra della colonna 1 torna nella sua locazione iniziale. Se questo viene causato da un Evento, viene ignorato. Rimuovere un Barile di Polvere da Sparo non sposta la pedina di Malcontento a meno che non sia indicato dall'Evento.
La pedina Malcontento non può mai muovere nello stesso spazio o a sinistra della pedina Barile di Polvere da Sparo. Deve sempre essere a destra del Barile di Polvere da Sparo. Se la pedina Barile di Polvere da Sparo viene spostata nello stesso spazio della pedina Malcontento, spostate la pedina Malcontento in avanti di un altro spazio.

***Esempio**: La pedina Malcontento Europa si trova nella seconda colonna, e la pedina Barile di Polvere da Sparo nella prima. L'Europa ottiene un risultato Barile di Polvere da Sparo, cosa che sposta la pedina Barile di Polvere da Sparo nella seconda colonna. Dal momento che lì si trova la pedina Malcontento, quest'ultima viene spostata nella terza colonna.*

AZIONI MILITARI NEL DETTAGLIO

Prima o dopo l'Azione Politica, un giocatore *può* svolgere una Azione Militare.

Nota Importante
Non potete sostituire una Azione Militare opzionale con una Azione Politica obbligatoria. Dovete sempre svolgere una Azione Politica.

I Militari possono essere Disponibili (davanti al giocatore), nella Casella Esausti, o Schierati sulla Tabella Regionale. Le Azioni che un'Unità Militare può svolgere dipendono dalla sua locazione.

Vi sono due Azioni Militari possibili:
- Schierare
- Smobilitare

Schierare

Le Unità Militari possono essere poste su una Tabella Regionale usando l'azione Schierare Militari. I Militari Esausti o Smobilitati non possono essere Schierati.

Si può porre esattamente una unità Militare in uno spazio vuoto nelle colonne 5, 6, 7, o 8 di una Tabella Regionale che già non contiene un'Unità Militare di quel giocatore. Se l'Unità Militare viene posta nelle colonne 5, 6, o 7, vi sono effetti sulla Felicità e sull'Influenza.

Un'Unità Militare che è già Schierata in una Regione può essere spostata in un altro spazio di quella Regione o in un'altra Tabella Regionale con tutti gli effetti appropriati sulla Felicità ed Influenza.

***Esempio**: Il UK ha un Militare Disponibile, uno Esausto ed uno nella tabella del Pacifico. Se desidera Schierare in Europa, possono essere usate solamente l'unità Disponibile o quella già sulla tabella del Pacifico.*

Il giocatore pone il Militare che viene Schierato in qualsiasi spazio delle colonne blu (le quattro colonne più a destra) ed ottiene i benefici/penalità indicate nella colonna. Gli effetti immediati sono indicati nella parte alta della casella. I benefici permanenti sono indicati nella parte bassa. I Militari non possono essere posti in una casella che già contiene un altro Militare. Unità di giocatori diversi possono stare nella stessa tabella della Regione, ma devono stare tutti in spazi diversi.

***Nota di Gioco**: Più a sinistra un Militare viene posto, più potere sta esercitando nella regione, più ridurrà la Felicità Nazionale.*

La pedina Malcontento non può mai stare nello stesso spazio o alla destra di un'Unità Militare. Se accade questo, spostatela indietro verso la sinistra fino a quando non si trova più nello stesso spazio. In sostanza, i Militari sono un "massimo" oltre il quale la pedina Malcontento non può avanzare.

Bonus e Penalità nelle Colonne delle Tabelle delle Regioni

Da destra a sinistra:
- **2 x PUNTATA**: I Militari posti in questa colonna o a sinistra contano come forza 2 quando si punta per una Questione Non Sistemata (vedere Insurrezioni, sotto).
- **+/–1**: I Militari posti in questa colonna o a sinistra danno al possessore l'abilità di aggiungere o sottrarre 1 ad un tiro di dado per l'insurrezione in quella regione.
- **Quadrato Nero**: Spostate quell'ammontare di Influenza da Esausta a Disponibile.
- **Malcontento**: Diminuite la Felicità dell'ammontare indicato.

***Esempio**: Il UK pone un'Unità Militare da Disponibile nella regione del Medio Oriente, nella colonna #6 (quella che mostra tre quadrati e due Infelicità). Ottiene immediatamente 3 Influenza da Esauste e riduce la Felicità di due. Inoltre, fintanto che l'Unità Militare rimane nel Medio Oriente, può modificare i tiri di dado per l'insurrezione nel Medio Oriente e si conta quel Militare come forza 2 per qualsiasi Questione nel Medio Oriente che è Non Sistemata. Inoltre, la pedina Malcontento era nelle colonna più a destra della tabella. Viene arretrata di tre colonne in modo che sia appena alla sinistra dell'Unità Militare UK.*

***Nota di Gioco**: Spostare i Militari in una Regione può far recuperare Influenza al costo di Felicità. Dal momento che potete fare un'Azione Militare prima di un'Azione Politica, se necessitate di maggiore Influenza per cercare di controllare una Questione, prendete in considerazione di inviare truppe in qualche Regione per ottenere forza negoziale alla Conferenza.*

Limiti alle Unità Militari per Regione:

1. Ciascun giocatore può avere massimo 1 Unità Militare in ciascuna Regione.
2. Più giocatori possono avere Unità Militari nella stessa Regione, ma devono trovarsi in spazi diversi.
3. Un'Unità Militare posta in una Regione deve andare in uno spazio non occupato (questo è importante per i casi di parità con le Insurrezioni).

Smobilitare

Per Smobilitare un'Unità Militare, ponetela nello spazio disponibile di numero maggiore sulla tabella della Smobilitazione. Tutti i giocatori condividono questa tabella ed una sola Unità Militare può occupare ciascuno spazio.

***Nota Storica**: Al termine della Prima Guerra Mondiale, le popolazioni erano ansiose di veder tornare a casa le truppe. Questa azione consente ai giocatori di incrementare la Felicità Nazionale.*

Nota Importante

Un numero qualsiasi di Unità Militari può occupare la casella "1".

***Nota**: Gli spazi in grigio si usano solamente nelle partite con 4 giocatori.*

Il giocatore incrementa poi la sua Felicità Nazionale dell'ammontare indicato. Le Unità Militari che sono smobilitate prima incrementeranno maggiormente la Felicità Nazionale.

L'Unità Militare scelta per la Smobilitazione può provenire da ovunque – Disponibile, Esausta, o tabella Regionale. Una volta che un'Unità Militare viene Smobilitata, non può essere usata per alcun fine. È effettivamente fuori gioco.

***Nota di Gioco**: Se il Livello di Felicità di una nazione raggiunge lo zero, non può mai incrementare. Sarà zero per il resto della partita.*

Ammutinamento

Talvolta un giocatore può essere obbligato a Smobilitare un'Unità Militare. Questo è detto "Ammutinamento".

La Tabella della Felicità è divisa in due sezioni. Ciascuna sezione della tabella illustra il numero di unità Militari Disponibili che ciascun giocatore può avere in gioco. un giocatore non può avere più unità Militari Disponibili di quanto indicato sulla Tabella della Felicità. Questo include Unità Militari che sono Attive, Esauste e Schierate in una Regione.

Se la Felicità di un giocatore avanza in una nuova zona sulla tabella, deve immediatamente verificare se vi siano troppe unità Militari. Se accade questo, deve immediatamente Smobilitare una pedina di Militari.

Si usano le normali regole sulla Smobilitazione per questo, ma la pedina di Militari deve essere posta nella casella "**1**", quindi la Felicità sarà incrementata solo di 1.

Se un giocatore in seguito passa ad una sezione superiore della tabella della Felicità, che consente di avere più unità Militari di quante ne abbia correntemente, non vi sono effetti. Le unità Militari non possono mai essere rimosse dalla tabella Smobilitazione.

***Esempio**: Il UK ha ancora 3 Unità Militari mobilitate ed è molto vicino al limite. Decide di usare la sua azione Militare per Smobilitare. È il secondo giocatore a Smobilitare – gli USA lo hanno già fatto. Quindi, il UK incrementa la Felicità di 4, passando da 11 a 15. Se non lo facesse, e la Felicità UK scendesse a 10 o meno, dovrebbe smobilitare forzatamente un Militare, il che incrementerebbe la Felicità solo di 1.*
Diciamo che gli USA hanno 2 unità Militari. Quindi anche se entra nella sezione gialla che inizia con la casella 10, va bene. Non dovrebbero fare Ammutinamento sino a quando la Felicità Nazionale non scende a 4 o meno.

VERIFICA DELL'INSURREZIONE ED INSURREZIONI

Se si ha una Verifica dell'insurrezione, una Questione allineata a quella Regione può cambiare di Controllo, e/o può essere scelta l'Opzione della Questione. Le Verifiche delle Insurrezioni sono causate da Eventi Crisi o Conferenza. La locazione della pedina Malcontento nel momento della Verifica dell'insurrezione e l'impatto di eventuali Unità Militari sono verificati in questo momento.
Seguite questi punti (svolti dal Giocatore Attivo):

1. Determinare la Regione(i)
2. Verificare l'insurrezione
3. Determinare la Questione Irrisolta
4. Puntate per il Controllo
5. Resettate il Malcontento nella Regione
6. Scegliete l'Opzione della Questione
7. Scegliete le Carte Strategia (solo dopo la prima Insurrezione della partita)

Ecco la spiegazione dei vari punti nel dettaglio:

1. Determinare la Regione(i): Usate la Regione specificata nella Verifica dell'insurrezione. Se nessuna, allora verificate la Regione (o regioni, in caso di parità) le cui pedine Malcontento siano più avanti (più a destra) sulla tabella. In caso di parità, usate tiri di dado diversi per ciascuna Regione.

2. Verificare l'insurrezione: La colonna contenente la pedina Malcontento stabilisce il livello di Malcontento di quella Regione. Se la colonna ha una "X" per Insurrezione, non si ha alcun'insurrezione e non si tira il dado per la Verifica dell'insurrezione. Per ogni Regione che richiede una Verifica dell'insurrezione, tirate un dado. Se il numero risultante è pari o superiore al livello di Malcontento, vi è un'insurrezione in quella Regione.

a. **Modificare il Tiro di Dado per l'insurrezione:** Se un giocatore ha Unità Militari nella Regione nelle colonne 5, 6 o 7, possono modificare il tiro di dado. Prima di tirare il dado, il giocatore deve annunciare se aggiunge o sottrae uno dal tiro, o se sceglie di non modificarlo. Se più giocatori hanno Militari presenti lì, ciascuno annuncia questa intenzione a turno, con il Giocatore Attivo che decide per ultimo. Il tiro di dado viene modificato dal risultato netto di tutte le decisioni.
   ***Nota dell'Ideatore:** Avere forze militari in una Regione consentiva alle grandi potenze di influenzare gli eventi regionali.*
b. Se si devono effettuare Verifiche dell'insurrezione in più Regioni, effettuate tutti i tiri di dado ora. Poi svolgete i punti 3-7 sotto per ciascuna Regione in ordine da sopra la tabella verso il basso (cioè prima l'Europa, poi in giù nell'elenco).
c. Se non si ha alcuna insurrezione, allora le Verifiche dell'insurrezione terminano qui.

3. Determinare la Questione Irrisolta:

a. **Scelta del Giocatore:** Il giocatore che ha più Questioni in quella Regione è soggetto alla Risolta. Se più giocatori sono in parità, il giocatore che ha l'Unità Militare più a sinistra in quella Regione sceglie quale giocatore viene influenzato. È possibile che il giocatore che sceglie non sia uno di quelli in parità. Se non vi sono Unità Militari nella Regione, i giocatori che possono essere coinvolti tirano ciascun un dado, e chi ottiene di più è soggetto all'insurrezione. Ritirate i casi di parità sino a scegliere un singolo giocatore.

   Nota Importante
   Se nessuno Controlla alcuna Questione nella Regione, la Verifica dell'insurrezione ha termine; comunque, questo causa comunque la scelta della Carta Strategia se è la prima Insurrezione ed una pedina Barile di Polvere da Sparo si sposta ancora a destra nelle colonne 1, 2 o 3.
b. **Scelta della Questione:** La Questione con valore stella superiore Controllata dal giocatore scelto è il soggetto dell'insurrezione e diverrà Irrisolta. In caso di parità, il giocatore scelto decide quale tra le proprie Questioni diverrà Irrisolta.

4. Puntare per il Controllo:

a. A partire dal giocatore che controlla la Questione e procedendo in senso orario, ciascun giocatore può passare, o puntare Militari o cubi Influenza Disponibili.
b. Non si possono usare i Militari su Questioni con il simbolo No Militari.
c. Si possono usare solo i Militari che sono Disponibili o nella stessa Regione della Questione.

   Nota Importante
   I Militari che si trovano nella Regione dove si ha l'insurrezione contano come 2 Militari per Puntare.

d. Se un giocatore passa, non può in seguito rientrare e puntare.

e. La puntata di un giocatore deve corrispondere a o eccedere il numero di unità Militari che ciascun altro giocatore ha puntato sulla carta. Comunque, se la puntata è pari ai Militari di un altro giocatore, devono puntare più punti Influenza (*in sostanza, i Militari sono la cosa più importante che puntate. Se i Militari sono pari, l'Influenza funziona da risolutore dei casi di parità*).

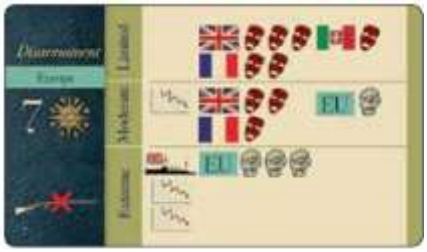
f. Quando tutti i giocatori sono passati, la Questione viene data al giocatore che ha posto il maggior numero di **Militari** sulla Questione.

g. In caso di parità di Militari, il giocatore in parità che ha più Influenza vince la puntata.

h. Il vincitore della puntata sposta i Militari ed Influenza ***puntati*** ad Esausti. L'Influenza puntata dagli altri giocatori rimane Disponibile, e i loro Militari rimangono Disponibili o nella Regione (nello stesso spazio sulla tabella) dove si trovavano prima della puntata. *[N.d.T.: consultate la parte finale della traduzione, Domande & Risposta, su questo argomento in quanto non funziona come spiegato qui].*

i. Il vincitore della puntata (solamente) perde **1** Felicità per ciascuna unità Militare che ha puntato.

j. Se nessuno punta su una Questione, essa viene posta sopra il mazzo degli Scarti.



***Esempio**: La Questione sopra ha il simbolo "No Militari" in basso a sinistra, pertanto si può usare solamente Influenza per puntare per il Controllo.*

5. Resettate il Malcontento nella Regione

a. Incrementate il livello del Barile di Polvere da Sparo nella Regione di 1 (se non vi è la pedina del Barile di Polvere da Sparo sulla tabella, prendetene uno dalla sua locazione iniziale ponendolo nella colonna 1).

b. Spostate poi la pedina Malcontento in quella Regione in modo che sia di uno spazio a destra della pedina di Barile di Polvere da Sparo.

Nota Importante

Ricordate che la pedina del Barile di Polvere da Sparo non può essere più a destra di quanto indicato nella parte alta della tabella.

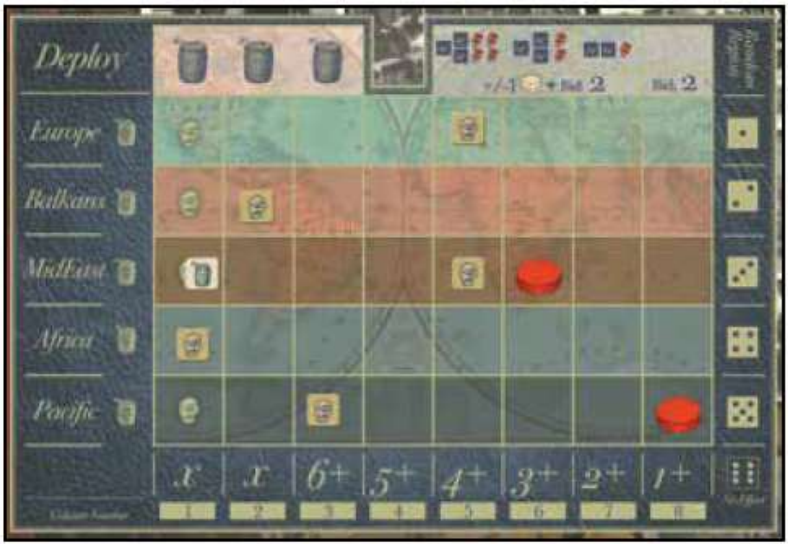
6. Scegliete l'Opzione della Questione: Qualsiasi pedina Strategia esistente sulla Questione viene scartata. Il vincitore della puntata per il Controllo della Questione sceglie una delle opzioni sulla Questione nuovamente vinta (ri-vinta), pone pedine Malcontento e Strategia, e modifica la Felicità come al solito.

***Nota di Gioco**: Se il Controllore originario mantiene il Controllo della Questione, può scegliere la stessa opzione o una differente. Se sceglie la stessa opzione, si hanno ancora le modifiche alla Felicità e Malcontento.*

7. Scelta delle Carte Strategia: Se questa è la prima Insurrezione, ciascun giocatore deve dichiarare quale carta Strategia sta scegliendo (vedere la sezione Carte Strategia sotto per i dettagli).

***Nota di Gioco**: Vi può essere il caso nel quale un giocatore in una Regione volatile ha tutte o gran parte delle Questioni e pertanto la stessa Questione di valore maggiore può ripetutamente diventare Irrisolta. Questa situazione è voluta e dovrebbe obbligare il giocatore coinvolto a schierare Unità Militari o a tentare altre tattiche per mitigare la situazione.*

***Nota dell'Ideatore**: Alcune Questioni divennero i punti fermi principali e continuarono a tornare in argomento nella conversazione (es. le Riparazioni) anche dopo che una delle parti pensava di averla Sistemata.*



Esempio Completo di Verifica dell'insurrezione

La Questione Smirne viene Sistemata. L'ultimo punto è di aggiungere la prima carta nel Mazzo Evento nella Sala d'Attesa e risolvere la parte Crisi della carta. È Bela Kun e la Crisi è Verifica dell'insurrezione. Le Tabelle delle Regioni sono queste:

Determinare le Regioni e Verificare per l'insurrezione

L'Europa ed il Medio Oriente sono pari per avere il maggiore Malcontento, quindi entrambe verificheranno l'insurrezione. La riga in basso della tabella mostra che si può avere un'insurrezione con un tiro di dado di 4 o più. L'Europa, nella parte alta della tabella, tira per prima. Il risultato è "2", quindi nessun'insurrezione.

Poi il Giocatore Attivo tira per il Medio Oriente. Dal momento che il UK ha un'Unità Militare in Medio Oriente

nella colonna 6, questi può modificare il tiro di dado. Avendo più Questioni in Medio Oriente di qualsiasi altro giocatore, annuncia la scelta di sottrarre 1 dal tiro di dado. Sfortunatamente, il tiro di dado è "5", quindi l'insurrezione accade anche con il modificatore -1.
Se il tiro di dado per l'insurrezione in Medio Oriente fosse stato 4 o meno, non vi sarebbe stata alcun'insurrezione e la Verifica dell'insurrezione sarebbe terminata lì.

Determinare la Questione Irrisolta
Il UK controlla due Questioni in Medio Oriente, la Francia una, e gli USA nessuna. Pertanto, il UK è soggetto all'insurrezione. Il UK ha Costantinopoli (6 stelle) ed Arabia (3 stelle), quindi Costantinopoli è la Questione Irrisolta.
Se sia il UK e la Francia controllassero due Questioni in Medio Oriente, il giocatore con il Militare più avanti nella Tabella della Regione prende la decisione. In questo caso il UK, quindi decide lui. Se non vi fossero Militari nella Regione, il UK e la Francia tirerebbero per determinare chi decide.

Puntare per il Controllo
Costantinopoli è il soggetto dell'insurrezione. In questo esempio, ecco le Unità Militari e l'Influenza disponibile per ciascun giocatore:

***UK**: 1 Militare nel Medio Oriente, 6 Influenza Disponibile (ha anche 1 Militare nel Pacifico, ed 1 Esausto. Nessuno di questi può essere usato nella puntata).*
***Francia**: 2 Militari e 10 Influenza Disponibile, 1 Militare Esausto.*
***USA**: 3 Militari e 5 Influenza Disponibile.*

Il UK inizia la puntata Controllando la Questione. Punta 2 Militari e 2 Influenza. Può puntare 2 Militari in quanto i Militari nella Regione contano doppio. La Francia contrasta con 2 Militari e 4 Influenza. Gli USA puntano 2 Militari e 6 Influenza. Il UK deve ora Passare, in quanto non può battere la puntata USA.
La Francia incrementa la sua puntata a 2 Militari e 7 Influenza. Gli USA dovrebbero andare a 3 Militari per battere la puntata Francese, in quanto non può arrivare a 2 Militari ed 8 Influenza. Comunque, sono preoccupati della Felicità Nazionale e decidono di Passare.
La Francia sposta sia le Unità Militari che le 7 Influenza a Esausti e riduce la sua Felicità di due.

Resettare il Malcontento della Regione
La pedina Barile di Polvere da Sparo del Medio Oriente viene avanzata di una casella a destra dalla colonna 1 alla colonna 2 e la pedina Malcontento viene resettata nello spazio a destra della pedina Barile di Polvere da Sparo (colonna 3).

Scelta dell'Opzione della Questione
La Francia decide di assegnare Costantinopoli alla Turchia. La pedina Navale UK, che era lì in quanto il UK aveva scelto di rendere Costantinopoli una Città Aperta, viene rimossa, ed il Malcontento nei Balcani viene incrementato di uno.
La situazione è ora la seguente:

Scelta delle Carte Strategia
Vi è stata in precedente un'insurrezione e sono state scelte carte Strategia, pertanto i giocatori saltano questo punto per il resto della partita.

CARTE STRATEGIA

Durante il piazzamento, sono state distribuite varie carte Strategia ponendole sul tavolo. Al termine della prima Insurrezione(e) solamente, in ordine dal minore al maggiore punteggio, i giocatori sceglieranno ciascuno una carta Strategia e tenteranno di rispettare le sue condizioni al termine della partita per ottenere stelle aggiuntive (punti) per aver rispettato o evitato le condizioni indicate sulla propria carta Strategia.

Ordine di Scelta delle Carte Strategia

1. Ciascun giocatore calcola la somma dei valori Stella delle loro Questioni controllate (le pedine Strategia o Felicità non contano in questo calcolo).
2. Il giocatore che il totale di Stelle inferiore sceglie una carta Strategia e la indica con il proprio segnalino Nazionale. In caso di parità, sceglie il giocatore più vicino (in senso orario) al corrente Giocatore Attivo (il Giocatore Attivo pertanto vince sempre in caso di parità).
3. Poi il giocatore con il secondo minor totale di Stelle sceglie dalle rimanenti carte Strategia non ancora scelte e la indica con il proprio segnalino Nazionale.
4. La scelta continua in questo modo sino a che il giocatore con il maggior totale di Stelle non sceglie le rimanenti due carte Strategia e le indica con il proprio segnalino Nazionale.
5. La carta Strategia non scelta viene messa da parte e non sarà usata in questa partita. Le carte scelte ed i segnalini Nazionali su di esse rimangono a faccia in su in vista di tutti i giocatori.

***Nota dell'Ideatore**: Le vostre carte Strategia scelte rappresentano la vostra visione globale postbellica. Ottenete stelle per le icone e Questioni controllate da qualsiasi giocatore. Questo significa che, a volte, darete supporto ad un altro giocatore per scegliere opzioni delle Questioni che favoriscono la condizioni della vostre carta Strategia, come spingere il Giappone a firmare il trattato o no. Questo è un importante elemento del gioco che richiederà probabilmente più di una partita per ottimizzare.*

NEGOZIATI

Le decisioni nei Negoziati sono pubbliche e vincolanti ma solo per la transazione immediata. Le promesse future non sono vincolanti.

1. I giocatori sono liberi di negoziare accordi, ma non possono scambiare direttamente alcun materiale del gioco.
2. Un giocatore si può accordare per Sistemare una Questione se il vincitore sceglie una specifica opzione (vincolante).
3. Qualsiasi condizione di un accordo che verrà svolta durante quel turno di giocatore è vincolante.
4. Qualsiasi condizione che si applica ai turni futuri non è vincolante.
5. **IMPORTANTE**: Quale parte di qualsiasi accordo ed in qualsiasi momento, un giocatore può spostare sino a 6 Influenza da Disponibile ad Esausta per consentire ad un altro giocatore di prendere un pari numero da Esausta a Disponibile.

***Esempio**: Gli USA Sistemano la Siria e si accordano di sceglie il Mandato Britannico quale scambio per l'invio inglese di 3 Influenza ad Esausta, in modo che gli USA possano recuperare 3 Influenza. Se l'accordo includesse anche la promessa da parte britannica di non porre Influenza sulla Questione Mesopotamia, questa parte dell'accordo non sarebbe vincolante.*

FINE PARTITA (CORSA ALLA FINE)

***Nota Storica**: Mentre il 1919 volgeva al termine, le potenze sconfitte divennero sempre più ansiose nel vedere stilato il trattato finale. Le Potenze Maggiore che stavano negoziando i termini si trovarono a dover correre su molte Questioni per arrivare alla bozza finale del trattato. Per simulare questo aspetto, quando si pesca la Questione Fine Partita, il gioco entra in una fase speciale di Fine Gioco.*

Fine Gioco Alternativa

Quando la Questione Fine Partita (Corsa alla Fine) viene Sistemata o un giocatore desidera prendere Questioni dal mazzo di Pesca ma non ve ne sono più disponibili, la partita termina e si determinano i punteggi finali.

Sistemazione della Questione Fine Partita (Corsa alla Fine)

1. Quando viene pescata la Questione Fine Partita (Corsa alla Fine) dal mazzo delle Questioni, questa deve essere posta nella Sala d'Attesa, re la partita prosegue come al solito.
2. Quando la Questione Fine Partita (Corsa alla Fine) viene Sistemata, il giocatore che ha la maggioranza prende la Questione (vale 7 punti vittoria) e la partita termina immediatamente.
3. Non svolgete alcuni dei normali punti per Sistemare una Questione e passate immediatamente al punteggio finale.

Punteggio Finale

I giocatori ottengono punti per molti motivi:

- Questioni Controllate
- Pedine Strategia
- Carta Strategia
- Felicità Nazionale

Ciascun giocatore somma il suo punteggio finale come segue:

Questioni Controllate: Ottenete il valore in Punti Vittoria indicato sulle Questioni che Controllate. La Questione Fine Partita (Corsa alla Fine), se Sistemata, vale 7 VP.

Bandiera sulla Strategia: Ottenete 1 VP per ogni pedina Strategia con la vostra bandiera nazionale su Questioni Sistemate che controllate.

Carte Strategia: Ottenete VP a seconda delle condizioni indicate sulle vostre Carte Strategia (se ne avete).

Nota di Gioco: *Le Pedine Strategia con Bandiera su vostre Questioni controllate danno 1 VP. Le Pedine Strategia associate con la vostra Strategia contano per* ***TUTTE*** *le Questioni che siano controllate da voi o da altri giocatori. È possibile che una Bandiera su Strategia possa essere contata una volta sotto ciascuna categoria di VP.*

Condizione del Malcontento Regionale: Se la carta Strategia ha indicato ***Regioni ≤ 3***, significa che per ciascuna Regione dove la pedina Malcontento è nella colonna 1, 2 o 3, il giocatore ottiene i VP indicati.

Se l'icona è ***Regioni ≥4***, significa che una pedina Malcontento dalle colonne dalla 4 alla 8 danno i VP indicati.

Icona Disco Militare: Per ciascuna Unità Militare che non è smobilitata, ricevete i VP indicati per ciascuna Unità Militare.

Felicità x 2: Il giocatore raddoppia i suoi VP dati dalla Felicità (vedere sotto).

Nota di Gioco: *Raddoppiate i vostri VP Felicità come totale. Non ottenete 2 x Felicità per la carta Strategia e poi ricevete ancora i vostri punti Felicità per la Felicità; è x2 in totale.*

Nota di Gioco: *Alcune Carte Strategia danno punti a seconda se l'Italia ed il Giappone firmino il Trattato. Il Giappone e l'Italia firmeranno il Trattato se la loro Felicità è 15 o più. Se la loro Felicità è 14 o meno, non firmeranno il Trattato.*

Felicità: Ottenete VP a seconda della posizione relativa sulla tabella della Felicità.

a. Il giocatore con maggiore Felicità ottiene il maggior numero di punti.

b. I punti sono assegnati a seconda del numero di giocatori:
Per una partita con due giocatori: **6 / 0**
Per una partita con tre giocatori: **6 / 3 / 0**
Per una partita con quattro giocatori: **6 / 4 / 2 / 0**

c. In caso di parità, i giocatori in parità ottengono il livello maggiore di punti e si saltano i punti della posizione inferiore successiva.

d. Qualsiasi giocatore con la Felicità nella casella zero perde 5 punti.

Esempio 1: *Il UK ha 22 Felicità, USA 20, e Francia 18. Il UK ottiene 6 punti, USA 3 e Francia 0. Se il UK ed USA avessero entrambi 22, otterrebbero entrambi 6 VP e la Francia ancora 0, si saltano i punti del secondo posto.*

Esempio 2: *Se il UK ha 22 e gli USA e Francia ciascuno 18, allora il UK ottiene 6 punti e sia gli USA che la Francia 3.*

Il giocatore che ottiene più punti vince.

Risoluzione dei Casi di Parità

In caso di parità, il giocatore alla pari che ha la maggiore Felicità Nazionale vince. In caso vi sia ancora parità, il giocatore in parità che controlla il maggior numero di Questioni vince. In caso di ulteriore parità, la vittoria viene condivisa.

REGOLE PER DUE GIOCATORI

Quando giocate con due giocatori, si seguono tutte le principali regole a meno che non sia indicato diversamente qui sotto.

Panoramica

Le nazioni dei giocatori in una partita a 2 sono la Francia ed UK. Anche gli USA sono presenti come fazione, le sue azioni sono controllate dai giocatori. L'Italia non è in gioco, sebbene la sua Felicità sia registrata come al solito.

Gli USA possono Controllare Questioni, ma non possono vincere la partita nemmeno se hanno il maggiori numero di punti a fine partita.

Piazzamento

Il piazzamento è come al solito, eccetto che gli USA ricevono solo cubi Influenza. Non ponete sulla plancia le sue Unità Militari né il segnalino Felicità. I segnalini Felicità per il Giappone ed Italia sono invece posti come al solito. Qualsiasi risultato che modificherebbe la Felicità USA viene ignorato. Create un'area per gli USA dove pongono i loro cubi Influenza e qualsiasi Questione di cui prendono il controllo durante il gioco.

Regole per gli USA

Al termine di ogni turno di giocatore, quel giocatore deve effettuare una Azione Politica USA. Pertanto, gli USA avranno il doppio delle Azioni Politiche rispetto ai giocatori. L'azione USA è considerata parte del turno per il Giocatore Attivo.

***Esempio**: Il turno della Francia consiste nello svolgimento di un'Azione Politica Francese, forse di una Azione Militare, e poi nella scelta e completamento di una Azione Politica USA. È considerato sempre "Turno della Francia".*

Gli USA sono considerati controllati dal giocatore il cui turno è in corso. Pertanto, se la Francia Sistema una Questione controllata dagli USA, la Francia effettuerà la scelta dell'Opzione della Questione (sebbene si veda sotto per come avviene questo).

***Esempio**: Se la Francia sta agendo per prima, la sequenza sarà Azione(i) Francese(i) – Azione Politica USA (svolta dalla Francia) – Azione(i) UK - Azione Politica USA (svolta dal UK) – Azione(i) Francese(i) – ecc.*

Opzioni per l'Azione Politica USA

Gli USA devono svolgere una delle le tre Azioni Politiche standard nel loro turno:

1. Porre Influenza
2. Sistemare una Questione
3. Recuperare Influenza

La decisione può essere presa liberamente dal giocatore controllante, seguendo le regole sottostanti.

Porre Influenza: Il giocatore controllante può liberamente porre Influenza su qualsiasi Questione a sua scelta, fintanto che segue le normali regole sul Porre Influenza (porla esattamente su due Questioni, deve essere in testa su entrambe). Comunque, gli USA porranno sempre la minima Influenza necessaria per essere in testa (cioè se la pongono su una Questione dove non vi è Influenza o dove gli USA sono già in testa, porranno 1 sola Influenza).

***Esempio**: La Francia svolge normalmente il suo turno. Per il turno USA, sceglie di Porre Influenza sulle Riparazioni e sulla Corea. Sulle Riparazione, gli USA hanno 1 Influenza e il UK 3. Sulla Corea, gli USA sono da soli con 1 Influenza. La Francia pone 3 Influenza USA sulle Riparazioni (in modo che gli USA siano in testa 4 a 3) ed 1 in Corea (quindi ora ne ha 2). La Francia non può scegliere di far porre agli USA più o meno di 3 Influenza sulle Riparazioni e non più di 1 sulla Corea.*

Sistemare una Questione: Gli USA non Sistemano mai una Questione a favore del giocatore controllante. Possono Sistemare una Questione dove gli USA o l'altro giocatore sono in testa.

Quando viene Sistemata una Questione e gli USA vincono la Questione, l'Opzione della Questione scelta sarà quella che ha meno Infelicità USA. In caso di parità, sceglie il giocatore controllante. Le Questioni Sistemate dagli USA sono poste nell'area USA.

Se gli USA Sistemano una Questione, il giocatore che controlla gli USA prende tutte le decisioni su come viene implementata con l'eccezione dell'Opzione Questione come sopra indicato.

Quando si risolvono gli Eventi, il giocatore il cui turno è in corso prende le decisioni per gli USA. Gli USA possono essere nominati per gli eventi "Scegliere un Giocatore". Dal momento che gli USA non hanno Unità Militari, se un Evento dà agli USA una scelta di fare qualcosa alle Unità Militari, quella scelta è ancora un'opzione ma non ha effetti. Inoltre la Felicità USA non viene registrata, pertanto se viene effettuata quella scelta, non ha effetti.

Quando si porta sul Tavolo un Evento, se gli USA stanno Sistemando, possono porre un cubo Influenza per controllare l'Evento se si desidera, come al solito.

***Esempio**: Viene risolto l'Evento Conferenza per Jan Smuts. Il testo dice "Scegliere un giocatore. Questi riduce la Felicità di 2 o aggiunge 2 Malcontento in Africa." Gli USA sono controllati dalla Francia. Se gli USA sono scelti per svolgere l'Evento, allora la Francia decide se ridurre la Felicità (cosa che non ha effetto) o se incrementare il Malcontento in Africa.*

Recuperare Influenza: Se un giocatore non può Porre Influenza o Sistemare per gli USA, deve svolgere questa azione. Questa azione può anche essere svolta volontariamente. In ogni caso, si applicano queste regole speciali:

1. Gli USA devono Recuperare tanta Influenza quanto è possibile (sino a 6 come al solito).
2. Anche il giocatore che controlla gli USA deve recuperare la propria Influenza, sino allo stesso ammontare recuperato dagli USA.

***Esempio**: Gli USA hanno 9 Influenza Esauste e la Francia 3. La Francia sta controllando gli USA ed effettua l'Azione di Recupero. 6 Influenze USA tornano Disponibili. Anche la Francia ne potrebbe recuperare 6, ma ne ha solo 3 e le riceve. In un turno successivo, il Uk sta controllando gli USA e sceglie un'azione Recupero. Ora gli USA hanno solo 3 Influenza Esausta, e il UK 12. Tutta l'Influenza USA torna Disponibile, assieme a 3 Influenza UK.*

Insurrezioni: Gli USA non puntano sulle Insurrezioni. Solo il UK e la Francia possono farlo. Dopo la prima Insurrezione, il UK e la Francia scelgono le carte Strategia come al solito. Gli USA non scelgono carte Strategia.

Fine Partita e Vittoria: La partita termina come al solito e si calcolano i punti vittoria come al solito. I Punti Vittoria dalle Questioni controllate dagli USA non sono assegnati ad alcun giocatore. Gli USA non riceve punti vittoria e non può vincere.

REGOLE IN SOLITARIO

Panoramica

Vi sono tre fazioni nel gioco in solitario: il UK, la Francia e gli USA. In qualsiasi momento della partita, il giocatore rappresenterà una fazione, e gli altri due saranno controllati da regole automatiche (il "bot" [acronimo di "robot"]). La fazione che il giocatore rappresenta può cambiare nel

corso della partita. Quando una Questione diventa Non Sistemata, il giocatore prende il controllo della Fazione che la minore Forza della Fazione. Vi sarà quindi sempre una fazione controllata dal giocatore e due fazioni Bot.
All'inizio del turno di giocatore, se la sua fazione è l'unica più forte, questi ottiene 1 Punto Vittoria. Per vincere la partita deve avere 20 VP o più. I giocatori possono anche tentare di battere il loro migliore punteggio.

Definizioni

Icone Strategia della Fazione: A differenza del normale gioco, le carte Strategia non si usano. Invece, ogni fazione ha tre icone, ciascuna delle quali dà 1 punto indipendentemente da quale fazione controlla la Questione sulla quale si trovano.
Queste sono:
• **Francia**: Contenimento, Economia Tedesca, Impero Francese
• **UK**: Flotta UK, Anti-Bolscevismo, Impero UK
• **USA**: Autodeterminazione, Industria, Flotta USA

***Nota di Gioco**: Queste icone sono indicate nella Tabella dei Aiuto al Gioco in Solitario.*

Valore della Questione: Ciascuna Questione Sistemata ha un valore per ciascuna fazione, pari al valore Stella più il valore delle pedine Strategia per quella fazione. Questo significa che il Valore della Questione spesso varierà per ciascuna fazione. Ad esempio, se la Renania (valore stella 6) ha una pedina Industria in essa, vale 7 punti per gli USA, e 6 sia per il UK che la Francia.
Valore Potenziale della Questione: Quando si valuta una Questione che non è ancora stata Sistemata, il Valore Potenziale della Questione è pari al valore della migliore opzione di quella fazione. Ad esempio, la Renania ha Valore Potenziale di 7 per gli USA e la Francia, e 6 per il UK. Questo valore viene usato quando si determinano le azioni del Bot.
Forza della Fazione: La forza di ciascuna Fazione è pari alla somma di tutti i valori Stella sulle Questioni che controlla, più 1 per ciascuna Pedina Strategia della propria Fazione che è in gioco, indipendentemente da chi controlla la questione. Dopo che ciascuna Questione viene Sistemata, le pedine di Forza della Fazione sulla Tabella della Felicità devono essere aggiornate.

***Nota di Gioco**: La Forza della Fazione può essere determinata in qualsiasi momento guardando le icone e le pedine correntemente controllate. È comunque utile per il giocatore avere quell'informazione di facile accesso sulla Tabella della Felicità invece di dover costantemente sommare i valori sul tavolo.*

Piazzamento in Solitario

Piazzate come al solito per tre giocatori, ponendo venti carte sotto la carta Fine della Partita (Corsa alla Fine), eccetto per quanto di seguito indicato.
Si usano solamente due spazi Questione nella Sala d'Attesa, invece di tre. Questo è indicato sulla plancia dall'icona "non per solitario" nello spazio della Sala d'Attesa più in alto.
La partita in Solitario non usa carte Strategia, o la pedina Felicità giapponese o italiana. Riponetele nella scatola.
Ponete la pedina VP Giocatore e Forza della Fazione nello spazio zero della Tabella della Felicità.
I materiali della fazione dovrebbero essere tutti posti davanti al giocatore in tre aree separate. L'ordine può essere casuale o determinato dal giocatore, a scelta. Il giocatore inizierà controllando la fazione che inizia per ultima in ordine di turno.
Ponete le pedine Felicità degli USA, UK e Francia nello spazio 20 della Tabella della Felicità.

La Sequenza di Gioco

Il gioco segue lo stesso ordine come al solito – passando da una fazione all'altra seguendo l'ordine. Questo vale anche quando il giocatore cambia fazione. Per questo motivo il giocatore può effettuare più turni di fila o perdere un turno in alcuni casi.
Vi è un'aggiunta alla sequenza di gioco: All'inizio del turno della Fazione del Giocatore, se la sua Forza della Fazione è l'unica con maggiore forza (no parità), il giocatore ottiene 1 VP.

Nota Importante
Il giocatore può ottenere 1 VP solo se ogni fazione controlla almeno una Questione.

Quando una fazione del giocatore svolge il suo turno, il giocatore prende tutte le decisioni per questa. Non si applicano le regole Bot, qui sotto.

***Eccezione**: Se il giocatore ha la maggiore Influenza su entrambe le Questioni sul Tavolo, ne deve Sistemare una di esse.*

Priorità dell'Avversario Bot

Quando una fazione Bot svolge un turno, seguite queste priorità:

Azione Militare

Il Bot svolgerà un'Azione Militare con queste priorità:

1. Se il Malcontento nella regione si trova nella colonna 4 o superiore ed il Bot potrebbe avere una Questione Irrisolta se quella regione avesse un'insurrezione (quindi la maggioranza o in parità per la maggioranza delle Questioni in quella regione), il Bot porrà un Militare in quella regione. Se accade, ponete il Militare nella colonna 7 a meno che questo non causi una Smobilitazione obbligatoria o lo spazio sia occupato. Se accade, ponetelo nella colonna 8, a meno che non sia anch'esso occupato (nel qual caso non si pone alcun Militare).

2. Se un Bot è a 1 o 2 Felicità di distanza dalla Smobilitazione obbligata, Smobiliterà se vi è uno spazio che ottiene 2 o più Felicità.
3. Se un Bot ha la scelta tra Smobilitare o porre sulla tabella Regionale, porrà sulla tabella. Se vi sono più di 2 Regioni dove i Bot possono piazzare, piazzate dove il Bot ha più Questioni o, in caso di parità, nella Regione con la Questione con valore Stella maggiore. Se ancora in parità, tirate un dado per ciascuna Regione e scegliete quella con il risultato maggiore.
4. Se qualsiasi di questi criteri sono veri all'inizio di un turno Bot, svolgerà un'Azione Militare prima di quella Politica. Se non svolge un'Azione Militare prima di quella Politica, verificate se si applica qualsiasi tra questi criteri dopo l'Azione Politica. Come al solito, un Bot può effettuare una sola Azione Militare per turno.

Azione Politica

Il Bot effettuerà una Azione Politica basandosi su queste priorità:

1. **Sistemare una Questione:** Se un Bot sta vincendo una Questione, Sistemerà. In caso sia possibile scegliere, il Bot Sistemerà la Questione con maggiore Valore Potenziale. In caso di ulteriore parità, sta al giocatore scegliere quale Sistemare. Se non sta vincendo una Questione, non Sistema.
2. **Porre Influenza:** Il Bot porrà Influenza sulle due Questioni scelte dal giocatore; comunque, deve essere possibile per il Bot vincere su entrambe. Il Bot porrà sempre l'Influenza minima necessaria per vincere. Se il Bot non ha Influenza sufficiente per vincere in due qualsiasi Questioni, Recupererà invece Influenza.
3. **Recuperare Influenza:** Il Bot recupererà 6 Influenza e tutti i Militari, come al solito.
4. Se non vale nessuna condizione tra quelle sopra (se non vi sono Influenza o Militari da recuperare), il Bot Sistemerà una Questione che l'altro Bot sta vincendo sul Tavolo. Se non ve ne sono, il Bot non svolgerà alcuna Azione Politica.

***Nota di Gioco – Buon Senso nel Gioco in Solitario**: Questa non è una tipica ottimizzazione del Bot dove state sempre tentando di fare la migliore mossa per il Bot. Se le istruzioni del Bot non specificano una scelta obbligata, scegliete voi. Dovrete manipolare il sistema entro i limiti che abbiamo indicato per ottenere la vittoria. In sintesi, nel caso di dubbio scegliete voi.*

Sistemare una Questione

Quando un Bot Sistema, si segue il normale processo di sistemazione, con le seguenti raccomandazioni:

1. Il Bot sceglierà sempre l'opzione di Valore Potenziale maggiore. In caso di parità, scegliete quella con il minor incremento di Infelicità per la fazione. In caso di ulteriore parità, il giocatore sceglie l'opzione.
2. **Evento**: Il giocatore decide come implementare gli Eventi Conferenza anche se la Questione viene Sistemata da un Bot. Comunque: gli eventi Opzionali devono essere svolti dal giocatore. Non vi è scelta. Se l'Evento Conferenza ha qualsiasi altra scelta (come scegliere una Questione da far diventare Non Sistemata o una fazione), il giocatore ha il completo controllo su se o come implementarlo.
3. **Portare giù una Questione:** Il Bot porterà giù una Questione che sta vincendo (a scelta del giocatore in caso di due). Se non ve ne sono, allora porta giù una Questione che non ha Influenza (a scelta del giocatore se ve ne sono più d'una). Altrimenti, sceglie il giocatore.
4. Il giocatore sceglie quale Evento spostare dalla Sala d'Attesa al Tavolo. Dal momento che il giocatore sceglie sempre i risultati di un Evento Conferenza, non può porre Influenza per Controllare un Evento.
5. Quando il Bot aggiunge una Questione alla Sala d'Attesa, ponete la prima carta del mazzo di pesca Questioni nella Sala d'Attesa, poi ponete una carta dal mazzo di pesca Questioni negli scarti.

   ***Nota di Gioco:** Se viene scartata in questo modo la carta Fine Partita (Corsa alla Fine), scambiatela con la carta che è stata appena aggiunta alla Sala d'Attesa.*
6. La Crisi viene risolta come al solito.

Insurrezioni

Quando si deve effettuare un tiro di dado per l'insurrezione, se i Bot hanno Militari nella Regione e possono modificare il tiro di dado, agiranno come segue: se vi è un'insurrezione e sarebbero la fazione coinvolta, allora applicheranno il -1 al tiro di dado. Altrimenti, applicheranno il +1.

Puntare per Questioni Irrisolte

Quando si punta per una Questione Irrisolta, prima il giocatore deve determinare quanti Bot punteranno sulla Questione. Poi il giocatore deve decidere se desidera (o è in grado) batterli con la sua fazione controllata.
Le Unità Militari che un Bot punterà dipendono dalla tabella seguente:

Unità Militari Totali	Puntata
3	2 unità
2	1 unità
1	1 unità

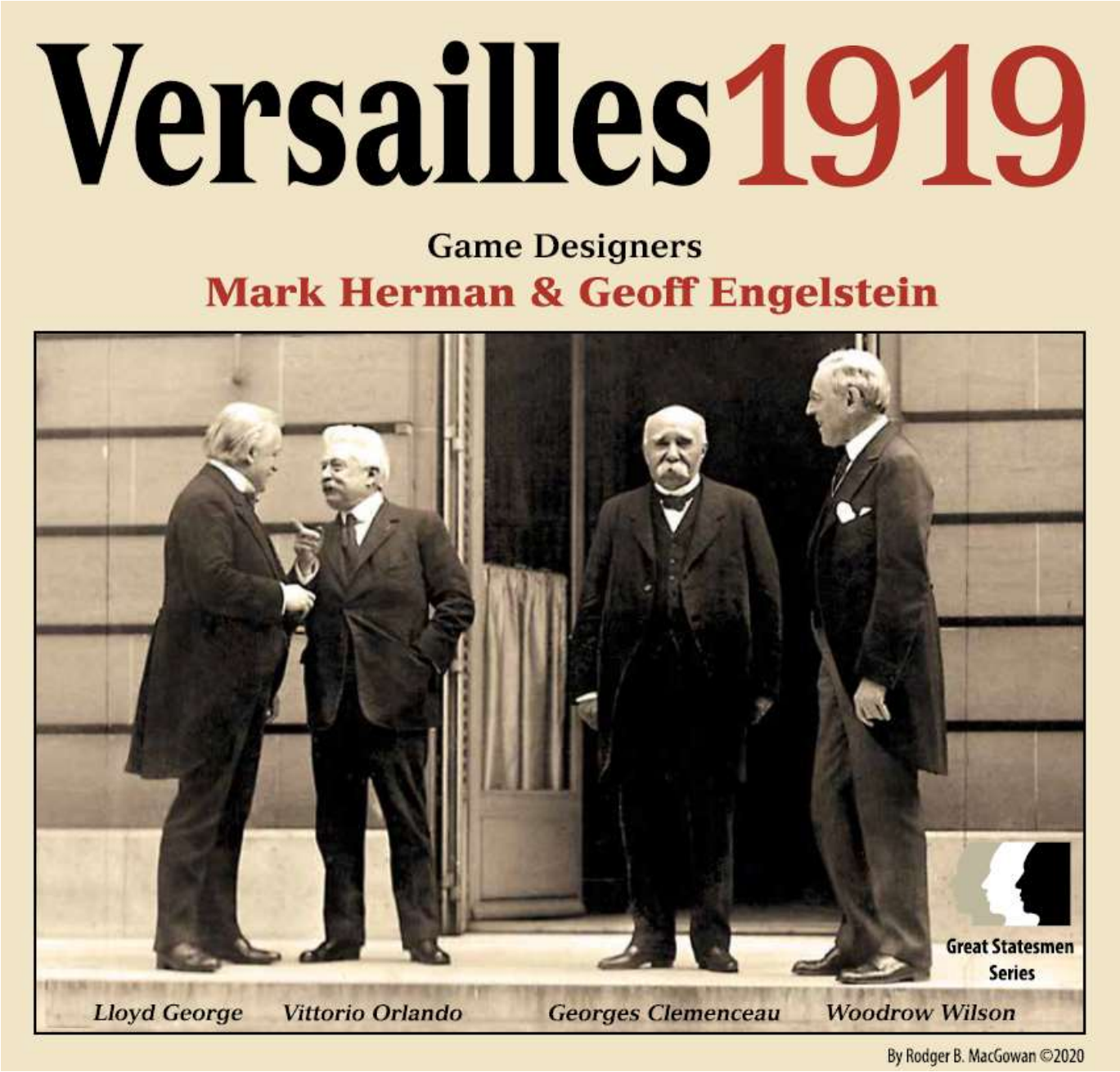
Notate che queste sono unità, non forza. Se possibile, il Bot userà un Militare nella Regione per la puntata. Quindi una puntata di un Bot potrebbe arrivare a 3 Militari (2 per i Militari in Regione, ed 1 per l'altra).
Notate che i Militari Esausti e quelli in altre regioni non possono essere usati (come nelle normali regole), quindi il Bot potrebbe non essere in grado di puntare tanti Militari quanti vorrebbe.
Influenza: L'ammontare che un Bot punterà è pari al Valore Potenziale della Questione. Se risulta essere più Influenza di quanta ne abbia il Bot, punterà il massimo.
Se entrambi i Bot farebbero la stessa puntata, allora il Bot con più Influenza punta 1 Influenza in più. Se entrambi i Bot hanno pari Influenza, punteranno solo il loro Valore Potenziale della Questione.
Una volta determinate le puntate di Militari/Influenza per i Bot, il giocatore deciderà se desidera battere la puntata maggiore. Se lo fa, prende la Questione e spende la puntata. Se non lo fa, il Bot con maggiore puntata prende la Questione (a scelta del giocatore in caso di parità).
La puntata di Influenza e Militari va ad Esausti e viene ridotta la Felicità, come al solito.

Cambiare Fazione

Quando una Questione diventa Non Sistemata, o per un'insurrezione o per un Evento, il giocatore passa immediatamente a controllare la fazione con la minore Forza della Fazione. In caso di parità, il giocatore può scegliere quale Fazione desidera controllare.
Questo significa che il giocatore guiderà la sua nuova Fazione per puntare per il controllo della Questione Non Sistemata.

Fine Partita e Vittoria

La partita termina normalmente o quando la Questione Fine Partita (Corsa alla Fine) viene Sistemata, oppure quando il Mazzo di Pesca delle Questioni termina.
Prima Partita: Se il giocatore ha 20 o più VP vince.
Seconda Partita e Seguenti: Una volta che vincete una partita a livello 20 VP, incrementate il totale di 5 sino a quando non siete sconfitto due volte. Poi abbassate di 1 VP sino a quando trovate il vostro bilanciamento per il gioco in solitario. Se per qualsiasi motivo non riuscite a vincere con 20 VP, diminuite di 5 VP sino a vincere. Una volte che vincete due volte di fila iniziate ad incrementare il livello.
***Nota dell'Ideatore**: Bilanciare un gioco in solitario riguarda principalmente voi e non il gioco, in quanto non vi sono obiettivi standard. Nelle vostre prime partite dovreste iniziare con 20 VP, ma con l'esperienza 20 è raggiungibile quindi è una questione di trovare il punto giusto per il vostro livello di esperienza corrente.*



MANUALE DEL GIOCATORE

Esempio di Gioco (4 Giocatori)

Piazzamento

Seguite quanto indicato nelle Istruzioni di Piazzamento. Il vostro piazzamento dovrebbe essere quello sotto riportato (Illustrazione 1) quando avrete terminato. È stato creato il mazzo Questioni per la partita più breve, quindi la carta Fine Partita è a venti dalla fine del mazzo.
Questo è un esempio di gioco a quattro giocatori il cui intento è di illustrare gran parte dei sistemi del gioco e di come funzionano. Non è pensato come una guida alla strategia, ma come un'illustrazione meccanica di come funziona il gioco. Fuori da un lato della plancia vi sono 5 carte strategia che sono state prese da un mazzo di 10 (illustrazione 2). Le descrizioni delle icone sono spiegate nelle regole e nelle tabelle.
Scegliete il primo giocatore tirando un dado, inizia chi ottiene di più; ritirate in caso di parità. In questo esempio ho scelto il UK (David Lloyd George, d'ora in poi George, UK, o Britannico; colore: rosso) per agire per primo, con gli altri giocatori sistemati in senso orario attorno al tavolo e che sono: US (Woodrow Wilson d'ora in poi Wilson, US, o Americano; colore: bianco), Italia (Vittorio Emanuele Orlando d'ora in poi Orlando, Italia, o Italiano; colore: giallo), e Francia (George Clemenceau, d'ora in poi Clemenceau, Francia, o Francese; colore: blu).
Questo è l'ordine di turno per la partita: UK, US, Italia, Francia.

Illustrazione 1: *Piazzamento con quattro giocatori.*

Illustrazione 2: *Distribuzione delle Carte Strategia durante il piazzamento iniziale. Notate che i giocatori non scelgono la loro carta strategia sino a quando non è stata risolta la prima Insurrezione.*

Round 1

George (UK) agisce per primo, quindi discutiamo delle sue opzioni. Durante il turno di un giocatore, *dovete* effettuare una tra tre Azioni Politiche e *potete* effettuare una delle due opzioni militari. Per facilitare l'apprendimento nel primo Round, nessuno dei giocatori sceglierà l'opzione militare. Le tre Azioni Politiche sono illustrate nelle regole e nelle tabelle. Sono: **PORRE** cubi Influenza dal vostro pool iniziale di 15, **SISTEMARE** una Questione (non ancora possibile), o **RECUPERARE** Influenza ed unità Militari (non ancora possibile).

Per il processo di eliminazione, l'unica cosa che George può fare nel primo Round è di porre cubi Influenza su Questioni. Vi sono sempre 5 Questioni disponibili (eccezione: solo 4 nel gioco in solitario); due Questioni sono **SUL TAVOLO** e tre Questioni sono **SALA D'ATTESA**. Nel nostro esempio le due Questioni sul tavolo sono: Armenia (Medio Oriente) e la Renania (Europa). Nella Sala d'Attesa abbiamo l'Etiopia (Africa), il Suffragio Femminile (Lega), e Costantinopoli (Medio Oriente). La regola importante per porre cubi Influenza è che *dovete* giocarli esattamente su *due* questioni – non una, non tre – ma esattamente *due.* Quando ponete cubi Influenza ne potete porre quanti ne volete, *ma* dopo il posizionamento dovete avere più cubi su una Questione di qualsiasi altro giocatore, non della somma di tutti gli altri giocatori, solo di quello che ha più cubi su quella Questione.

Se per qualsiasi motivo non potete porre a queste condizioni cubi su due Questioni, dovete effettuare una delle altre due azioni. Essendo questo l'inizio della partita, non essendoci quindi cubi su alcuna Questione, la situazione è semplice.
Vi sono molte motivi sottili per i quali George dovrebbe scegliere una Questione rispetto ad un'altra, ma il motivo principale è che la Renania e Costantinopoli valgono entrambe 6 VP se controllate al termine della partita, quindi andiamo con queste. George pone 3 cubi sulla Renania e 1 cubo a Costantinopoli.
Tocca ora a Wilson (US). Wilson non desidera essere coinvolto in questioni nel Medio Oriente in questo momento (ve ne sono due sulla plancia), quindi sceglie di porre 2 cubi sul Suffragio Femminile ed 1 cubo in Etiopia.
Sentendosi combattivo, Orlando (Italia) non desidera che George se la cavi così con la Renania senza lottare, quindi pone 4 cubi in Renania ed 1 in Armenia. Notate che Orlando ha giocato 4+ cubi sulla Renania per battere la posizione di George che ha 3 cubi.
Clemenceau (Francia) sente che la Renania è troppo importante da lasciare andare e pone lì 5 cubi e 2 in Etiopia. Notate che entrambe le giocate francesi devono avere il maggior numero di cubi sulla Questione per poterle effettuare. Come possiamo vedere la Renania ha attirato da subito attenzione dalle potenze europee.

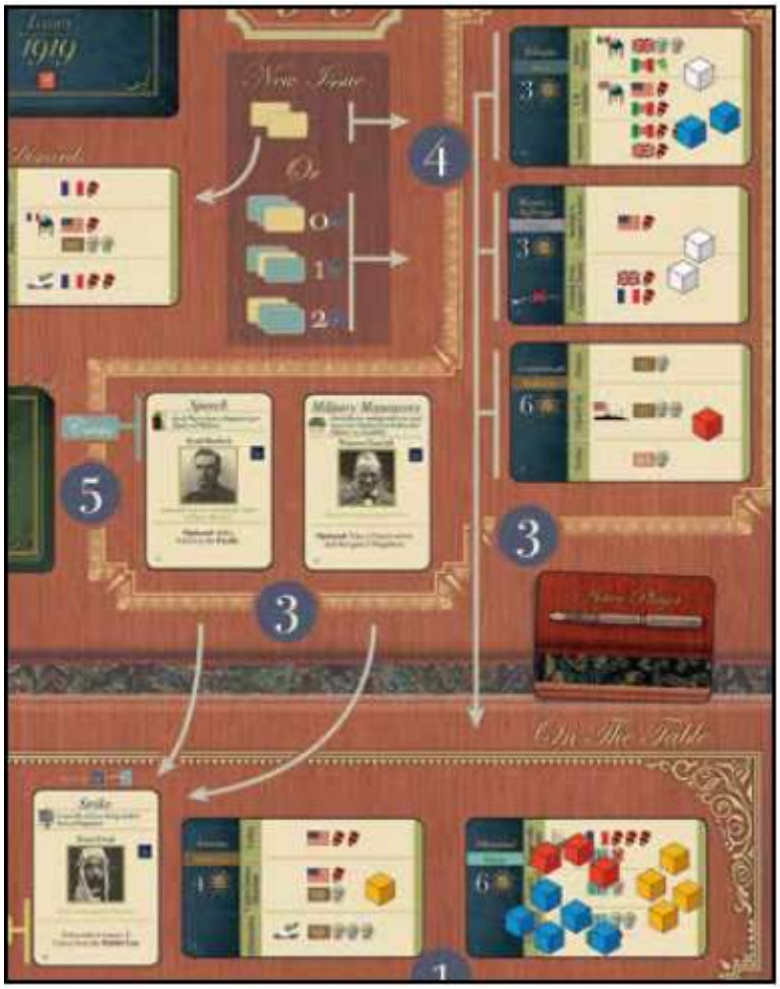


Illustrazione 3: *La situazione al termine del Round 1. Notate che vi sono 12 cubi sulla Questione Renania.*

Round 2
George decide che la Renania è diventata troppo costosa per lottarvi all'inizio della partita quindi decide di dominare le questioni del Medio Oriente. George pone 3 cubi su Armenia e 2 su Costantinopoli. Dal momento che George aveva già il maggior numero di cubi rispetto a qualsiasi altro giocatore su Costantinopoli, poteva mettere un qualsiasi numero di cubi.
Wilson decide ora di ottenere del controllo sull'agenda. Wilson dichiara (a voce alta) che Sistemerà la Questione Armenia se George sarà d'accordo di dare all'Armenia la sua indipendenza (una delle tre scelte sulla Questione). George concorda (dichiarandolo) e questo è vincolante per il giocatore UK, in quanto l'accordo può essere concluso durante il turno corrente. Pertanto, gli US usano l'azione Sistemazione. Potete Sistemare qualsiasi Questione che si trova sul tavolo, non solo quelle sulle quali avete la maggioranza delle puntate, ma vi sono vantaggi che ora andiamo ad esporre. Quale aiuto mnemonico, il giocatore US prende temporaneamente la carta Giocatore Attivo (quella con la penna).
Abbiamo indicato graficamente sulla plancia la procedura di sistemazione di una Questione. Seguiamo allora i numeri (in ordine):

1. La Questione Armenia viene data al giocatore UK, che la prende e rimuove i cubi su di essa. *Tutta* l'Influenza UK va nella Casella Esausti sulla Plancia (3 cubi in questo caso). Tutti gli altri giocatori che hanno cubi sulla Questione Sistemata pongono la metà (per difetto) dei loro cubi nella Casella Esausti, ma poiché l'Italia ne ha solo 1, questo torna nel pool Disponibili italiano. Il UK, rispettando l'accordo, pone una pedina Autodeterminazione sulla Questione per indicare che dà supporto all'indipendenza dell'Armenia. Questa scelta sposta la pedina di Malcontento Regionale nella tabella del Medio Oriente di 3 spazi (tre icone pugno) a destra.

2. La parte bassa di ciascuna carta Evento è l'evento conferenza (indicato dalla grafica sulla plancia). La carta Evento è Principe Faisal e non essendoci alcun cubo Influenza sull'Evento, il giocatore attivo (Wilson) decide come viene risolto. Se vi fosse stato un cubo Influenza sulla carta, il possessore di quel cubo avrebbe deciso come risolvere l'evento. Ora la tattica di Wilson appare evidente a George. Il US decide di aggiungere 2 Malcontento nel Medio Oriente e la correlata pedina sulla tabella (pugno) si sposta di altri due spazi a destra lungo la tabella. La carta Faisal viene rimossa dal gioco.

3. Il motivo per il quale è spesso conveniente Sistemare una Questione che vince un altro giocatore è che potete sedervi al tavolo per parlare. Il US sposterà sul tavolo sia una nuova Questione tre le tre nella Sala d'Attesa ed una nuova carta Evento delle due Disponibili. Wilson decide di portare Churchill nella stanza e pone uno dei suoi cubi Influenza sulla carta Evento in modo da poter controllare l'Evento Conferenza quando si risolverà nella prossima azione di Sistemazione. Poi il US pone la Questione Suffragio Femminile sul tavolo, nello spazio occupato in precedenza dalla Questione Armenia, quindi i 2 cubi US rimangono sul posto.

4. Wilson sceglie ora una nova Questione da porre nella Sala d'Attesa. Vi sono due punti di origine per questa nuova Questione. Il US deve prima scegliere o di prendere una Questione dal mazzo degli scarti oppure di non farlo. Essendo all'inizio della partita l'unica Questione disponibile è la Cilicia (Medio Oriente), che non è di gradimento per il US in questo momento. Se il US avesse deciso di prendere la Questione, gli sarebbe costata zero Influenza per spostarla nella Sala d'Attesa. Invece il US pesca le prime due carte del mazzo Questioni e le esamina ponendole una nella Sala d'Attesa e l'altra sopra il mazzo degli Scarti delle Questioni. Le due Questioni sono Corea (Pacifico) e Disarmo (Lega). Wilson – fedele alla storia – sceglie Disarmo, che va nello spazio vuoto appena lasciato libero dal Suffragio Femminile, la Questione Corea viene posta sopra il mazzo degli scarti.

5. Ora viene pescata la prima carta del mazzo eventi e viene *immediatamente* implementata la parte superiore Crisi della carta Evento. La carta Evento è Chaim Weizmann, il cui evento Crisi causa un immediato Controllo per l'Insurrezione. Consultiamo ora la Tabella dell'Insurrezione e notiamo che il livello maggiore di malcontento è nel Medio Oriente, pertanto controlliamo ora per l'Insurrezione in Medio Oriente. La regione avrà un'insurrezione con un tiro di dado di 3+. Il tiro di dado è 5, quindi il Medio oriente avrà l'Insurrezione. Dal momento che il britannico ha il maggior numero di Questioni in Medio Oriente, viene scelta la Questione di valore maggiore, l'Armenia, che diventa quindi **Non Sistemata**.

- *a.* A partire dal possessore della Questione, George (UK), ciascun giocatore può puntare Militari o cubi Influenza sulla Questione non sistemata. George punta 1 unità Militare che viene posta sulla Questione.
- *b.* Viene poi il US, che decide di lottare per questa Questione in quanto, una volta che una Questione diventa Non Sistemata, tutte le scelte precedenti decadono e si effettuano nuove scelte. Il US non desidera che venga scelta alcuna altra opzione se non Indipendenza a causa dell'impatto sulla Felicità US. Il US pertanto punta 1 Militare (deve essere almeno pari al Militare già puntato) e dal momento che tale puntata è pari a quella UK, deve puntare almeno 1 Influenza, ne punta 2.
- *c.* L'Italia non ha interesse per la Questione e passa, non potrà più puntare sulla Questione.
- *d.* Anche la Francia non vede alcun interesse e passa.
- *e.* George desidera lottare ed impegna una seconda unità Militare, che supera la puntata US di 1 Militare e 2 Influenza. Il potere Militare è un fattore prioritario in queste situazioni.
- *f.* Wilson decide che questa non è la Questione della vita e pertanto passa.
- *g.* George (UK) recupera il controllo della Questione Armenia ma perde due Infelicità (ha puntato due Militari) dal suo totale di 20, spostandosi a 18. Le due unità Militari UK sono spostate nella casella Esausti.
- *h.* Il US prende tutte le sue puntate (1 Militare e 2 Influenza) che tornano Disponibili.
- *i.* Il malcontento della Regione viene ora resettato dove vi è la pedina di Barile di Polvere da Sparo, nel primo spazio della tabella del Medio Oriente e la pedina Malcontento viene spostata di uno spazio a destra della pedina di Barile di Polvere da Sparo.
- *j.* La Questione Armenia è stata ora Sistemata per la seconda volta; questo consente al vincitore (UK) di scegliere qualsiais opzione. Dal momento che l'accordo originario con il US non ora più vincolante, George decide sull'opzione Turchia causando al US due Infelicità, spostando la Felicità US da 20 a 18.

6. Non abbiamo però terminato. Dal momento che questa è stata la prima insurrezione, i giocatori devono ora tutti scegliere e dichiarare la loro carta strategia per la partita. George ha un punteggio di 4 VP (Questione Armenia) e gli altri tre giocatori sono secondi a pari merito con zero VP. Dal momento che il US è il giocatore attivo, questi inizia, seguito dall'Italia (in senso orario dal US), poi il Francese e poi il Britannico. In questo ordine scelgono una carta Strategia. Ciascuna carta Strategia può essere scelta da un solo giocatore.

7. Wilson sceglie i 14 Punti per rimanere in un contesto storico.

8. Orlando sceglie Commercio Globale trovando valido il suo bonus alla Felicità.

9. Clemenceau sceglie Bandire la Guerra.

10. George sceglie Isolazionismo.

Che ci crediate o no, questo pone fine al turno US, il quale pone la carta Attivo nella sua locazione sulla plancia. Tocca ora al turno di Orlando, che offre il controllo francese della Questione Renania se sceglierà solo di occuparla. Il francese concorda, ma notate che questo accordo non è vincolante in quanto qualsiasi cosa che non rientra nel turno italiano non è vincolante. L'Italia decide di fidarsi del francese e sceglie di porre cubi su due Questioni nella Sala d'Attesa. Pone un cubo su Disarmo e 3 sull'Etiopia.

Siamo all'inizio della partita, quindi Clemenceau decide di onorare l'accordo non vincolante sulla Renania Sistemando la Questione e scegliendo Occupazione Francese.

1. Questa scelta aumenta il malcontento europeo di una casella. Tutti e 5 i cubi francesi vanno nella casella Esausti, seguiti da 1 cubo UK (due tornano a Disponibili) e due cubi italiani (due tornano Disponibili). Il francese ora segue i numeri sulla plancia ed accade quanto segue.

2. Il US ha 1 cubo Influenza sulla carta Evento, quindi controlla l'Opzione e decide di ottenere del vantaggio Militare in Europa ponendo due sue unità Militari nella casella più a destra della tabella europea. Se le avesse poste a sinistra avrebbe ottenuto maggiore vantaggio, ma maggiori penalità. Secondo l'evento il US ottiene 1 Felicità, che passa da 18 a 19, e pone il suo cubo Influenza presente sulla carta Evento nella casella Esausti.

3. Dal momento che Clemenceau è il giocatore attivo, questi controlla il resto della procedura di Sistemazione. Quindi prima sposta Murdoch nella sala e pone un cubo Influenza sulla carta, seguito dalla Questione Disarmo che passa dalla Sala d'Attesa al tavolo.
4. Non gradendo le scelte del mazzo degli scarti, il francese pesca le prime due carte Questione dal mazzo, che sono Siria (posta nella Sala d'Attesa) e Slovenia/Croazia, poste sopra il mazzo degli scarti.
5. Infine viene pescata una nuova carta Evento (Herbert Hoover) che ha una verifica evento Crisi Insurrezione con un modificatore al tiro di dado. Comunque, dal momento che sia l'Europa che il Medio Oriente sono pari nel maggiore malcontento senza possibilità di Insurrezione (valore x) non vi è insurrezione e questo pone fine al secondo Round.

Illustrazione 7: *La situazione al termine del Round 2.*

Round 3

A questo punto abbiamo illustrato molti dei meccanismi principali del gioco, pertanto questo proseguirà ma con meno dettagli sulle procedure e più sullo svolgimento del gioco.

Tocca ora a George (UK), il quale decide di portare Costantinopoli sul tavolo, quindi Sistema la Questione Suffragio Femminile che viene vinta dal US, il quale sceglie l'opzione Escludere. La Francia usa l'evento Murdoch per incrementare il malcontento nel Pacifico di due. George porta Hoover sul tavolo con la Questione Costantinopoli.

Pescando due Questioni, viene posta la Tracia (Medio Oriente) nella Sala d'Attesa e la Flotta d'Alto Mare (Europa) nel mazzo degli scarti. La nuova carta Evento è Arthur Balfour (Verifica dell'Insurrezione). Siamo nel Pacifico ed il tiro di dado è 2, pertanto non si ha Insurrezione e la pedina Malcontento rimane dove si trova sulla tabella.

Il US pone 3 Influenza su Disarmo (sul tavolo) ed 1 in Tracia.

L'Italia pone 4 Influenza sul Disarmo (sul tavolo) e 1 in Siria (Sala d'Attesa).

La Francia pone 4 Influenza su Costantinopoli (sul tavolo) e 2 sulla Siria (Sala d'Attesa).

Illustrazione 8: *La situazione al termine del Round 3.*

Round 4

George (UK) sa che il pool di cubi Influenza di Clemenceau è ridotto, quindi pone 4 Influenza su Costantinopoli (totale di 7, sul tavolo) e 2 sulla Tracia (Sala d'Attesa).

Il US ha maggiore Influenza Disponibile di Orlando, quindi va deciso sull'altra Questione sul tavolo ponendo 4 Influenza sul Disarmo (totale di 7 contro 5 Italia) e 2 sulla Tracia (totale 3).

Orlando comprende che il US lo ha messo in un angolo, quindi Sistema Disarmo per riprendere indietro *tutti* i suoi cubi Influenza e per controllare la successiva Questione dell'agenda. Seguendo i numeri, il US pone i suoi 7 cubi nella Casella Esausti mentre l'Italia recupera 5 cubi Influenza a Disponibili. Il US sceglie disarmo limitato che causa Infelicità agli altri tre giocatori ma non aggiunge malcontento in Europa. La carta Evento non ha un cubo Influenza su di essa, quindi l'Italia decide di rinunciare all'opzione. Balfour viene posto sul tavolo con la Siria che esce dalla Sala d'Attesa. Orlando decide di guardare il mazzo degli scarti e nota che le tre prime Questioni, nell'ordine, sono: Flotta d'Alto Mare (Europa), Slovenia e Croazia (Balcani) e Corea (Pacifico). Orlando desidera portare Slovenia e Croazia nella Sala d'Attesa.

Dal momento che questa è la seconda carta del mazzo degli scarti, costa un cubo Influenza posto nella Casella Esausti porla nella Sala d'Attesa.

L'Italia conclude il suo turno pescando Jan Smuts il cui evento crisi è un discorso che rimuove un malcontento in Europa.

La Francia si trova a corto di Influenza, ma sceglie di Sistemare la Siria, che ha ottenuto con poca spesa per sole 2 Influenza. Comunque, prima di passare alla Questione nel Medio Oriente, decide di effettuare prima una azione militare volontaria. Dovreste notare che l'azione militare volontaria può avvenire prima o dopo l'Azione Politica obbligatoria. Dal momento che la Francia sta per Sistemare la Questione Siria, desidera prima schierare forze nella regione per non avere problemi.

Quando schierate un'unità Militare potete porla su qualsiasi tabella dell'Insurrezione in qualsiasi delle quattro caselle a destra. Porre un Militare nelle prime cinque colonne causa molta Infelicità, ma impedisce alla pedina malcontento di avanzare molto. Il francese decide di essere spavaldo e pone la sua unità Militare in questa casella. Recupera 3 Influenza da Esausti, in quanto i Militari sul campo danno maggiore leva per gli eventi mondiali, ma perde 4 Felicità in quanto la popolazione desidera che le truppe se ne vadano. Ora la Francia Sistema la Questione Siria.

Clemenceau nota che ottiene punti vittoria per le pedine Autodeterminazione dove saranno al termine della partita, ma questo ha un corso in Infelicità che non è utile in questo momento. Il francese decide su un Mandato Francese (porre una pedina Impero Francese sulla Siria) e riduce la Felicità US di uno, infine incrementa il malcontento nel Medio Oriente di uno. Dal momento che nessuno ha Influenza sull'evento Conferenza, il francese spende 2 Influenza per ottenere 2 Felicità 8da 13 a 15) ed incrementa il Medio Oriente di altri due, eccetto che la presenza dell'unità Militare francese blocca la pedina malcontento dopo che si è spostata di un solo spazio. Clemenceau sposta poi Jan Smuts e la Questione Slovenia e Croazia sul tavolo. Il francese non trova interesse nel mazzo degli scarti, quindi pesca Shantung (Pacific) ponendola nella Sala d'Attesa e scarta Somalia (Africa). L'evento crisi è Billy Hughes ed una Verifica dell'Insurrezione. Il Medio Oriente ha un'insurrezione con 5, comunque per lo schieramento del Militare francese il francese può incrementare o ridurre questo tiro di dado di uno, quindi cambia il risultato a 4 evitando l'Insurrezione.

Questo conclude il Round 4.

Illustrazione 9: *La situazione al termine del Round 4.*

Round 5

George (UK) Sistema la Questione Costantinopoli sulla quale ha speso tanta Influenza. I suoi sette cubi vanno nella Casella Esausti. Il francese recupera due Influenza e ne pone due nella Casella Esausti. Il UK sceglie di dare la città alla Turchia incrementando il malcontento nei Balcani di uno. L'evento conferenza viene scelto dal britannico per se stesso e non incrementa la sua Infelicità, quindi il malcontento in Africa viene incrementato di due. Poi viene portato sul tavolo Billy Hughes, ma il UK sceglie di non porre un cubo Influenza su di esso. Anche la Questione Shantung va sul tavolo. L'inglese rinuncia alle Questioni nel mazzo degli scarti e pesca Montenegro (Balcani) ponendolo nella Sala d'Attesa ed aggiunge Macedonia (Balcani) al mazzo degli scarti. Infine, l'evento crisi (John Foster Dulles) è un discorso che infiamma le passioni nella regione (Medio Oriente), ma per la presenza delle truppe francesi il malcontento non viene incrementato.

Wilson desidera recuperare Influenza e pesca 6 cubi Influenza dalla Casella Esausti ponendola in quella Disponibili. Orlando è l'unica potenza senza Questioni risolte quindi ci va pesante sulle Questioni sul tavolo ponendo 4 cubi ciascuno sullo Shantung e sulla Slovenia e Croazia.

Clemenceau deve anch'egli recuperare e riprende 6 Influenza dalla Casella Esausti. Questo pone fine al Round 5.

Round 6

Il UK è a corto di Influenza, quindi effettua un'azione di recupero prendendo 6 cubi Influenza e le sue 2 unità Militari. Quale alternativa, il UK effettua un'azione volontaria di smobilitazione, ponendo una delle sue unità Militari nella prima casella disponibile di Smobilitazione, quella con 5 Felicità, ed incrementa la sua Felicità da 14 a 19. La parte successiva che deciderà di smobilitare un'unità Militare la dovrà porre nella casella 4 e così via.

Wilson va sulla Questione del Pacifico sul Tavolo (Shantung) ponendo cinque cubi Influenza (l'Italia ne aveva 4) ed uno sul Montenegro, nella Sala d'Attesa.

L'Italia infine Sistema la Slovenia e Croazia (4 cubi ad Esausti). L'Italia dà ad entrambe le regioni la loro indipendenza (indicata ponendo due pedine di Autodeterminazione sulla Questione) ed ottiene una Felicità (da 19 a 20). L'evento Conferenza vede l'Italia scegliere se stessa ed incrementare il malcontento nel Pacifico di due. Chaim Weizmann e l'Etiopia sono posti sul tavolo. Ignorando il mazzo degli scarti e pescando due Questioni abbiamo Banat (Balcani) nella Sala d'Attesa e Dobruja (Balcani) nel mazzo degli scarti. L'evento Crisi è Guerra Civile (Nikola) che aggiunge un barile di polvere da sparo ad una regione a caso. Il tiro di dado è 1 e viene aggiunto all'Europa, cosa che sposta la pedina malcontento di uno spazio a destra.

Illustrazione 10: *La situazione al termine del Round 5.*

Clemenceau sceglie di contendere la posizione US sulla Questione Shantung (sul tavolo) ponendo 6 cubi lì con uno su Banat nella Sala d'Attesa. La Francia effettua poi una azione Militare volontaria per smobilizzare un'unità Militare ed ottenere 4 Felicità (14-19).

Questo pone fine al Round 6.

Illustrazione 11: *La situazione al termine del Round 6.*

Illustrazione 12: *Questioni sistemate dai giocatori e Questioni al termine del Round 6.*

Round 7

Il UK pone 5 Influenza sull'Etiopia (sul tavolo) e 2 su Banat (Sala d'Attesa).

Il US decide di Sistemare la Questione Shantung per la Francia per poter controllare l'agenda. Il US riprende 5 Influenza ponendola a Disponibile; il francese ha 6 cubi e gli italiani 2 che vanno nella casella Esausti, mentre gli italiani ne ricevono 2 che vanno Disponibili. Il francese sceglie di dare la città al cinese causando la perdita di 3 Felicità al Giappone (da 20 a 17).

Si noti che il Giappone è una potenza non giocatore il cui unico impatto nel gioco è firmare o no il trattato. Le carte strategia correnti scelte sono che il US vorrebbe che il Giappone firmasse il trattato, il UK no. Questo viene infine determinato dalla Felicità del Giappone. Se la Felicità del Giappone è 15 o più lo firmerà, se 14 o meno no. Considerati i segnalini ed il loro impatto sulla Felicità del Giappone, sembra che vi sia un netto vantaggio UK.

Il US prosegue svolgendo l'evento Conferenza Chaim Weizmann, il quale richiede una verifica dell'insurrezione nel Medio Oriente. Ancora una volta, il tiro di dado è 5 e l'unità Militare francese riduce questo risultato a 4 evitando l'insurrezione. Per l'evento, il malcontento in Medio Oriente viene ridotto di uno se non vi è Insurrezione. Le forze francesi in Medio Oriente continuano a guadagnarsi la loro paga. Wilson porta poi Nicola Petrovic-Njegos e la Questione Tracia sul tavolo. Evitando il mazzo degli scarti, Wilson invia la Questione Ricostruzione (Riparazioni) nella Sala d'Attesa e Sudeti (Europa) nel mazzo degli scarti. L'evento Crisi è Voci (W.E.B. Du Bois) che causa lo spostamento di tutte le unità Militari nella Casella Esauste. Il Militare francese nel Medio oriente e quello US in Europa sono spostati ad Esausti.
Orlando usa una azione di recupero per riportare 6 cubi Influenza a Disponibili.
Clemenceau segue allo stesso modo usando anch'egli un'azione di recupero.
Questo pone fine al Round 7.

Illustrazione 13: *La situazione al termine del Round 7.*

Round 8

Il UK inizia il round 8 con 2 disponibili, 5 Esausti, 2 sulla Questione Banat, 2 sulla Tracia, e 5 sull'Etiopia. George decide di Sistemare l'Etiopia inviando 5 cubi ad Esausti (ora a 10). L'Italia e la Francia inviano ciascuna 1 cubo ad Esausti mentre l'Italia recupera 2 cubi ed il US e Francia 1 ciascuno.
Viene scelto il mandato UK ponendo un segnalino impero britannico sulla Questione, il US e l'Italia perdono ciascuno 1 Felicità. Il UK sceglie poi di non implementare l'evento Conferenza opzionale spostando W.E.B. Du Bois (vi pone un'Influenza – ora a 1 – per controllare l'evento Conferenza) e Banat sul tavolo. Ancora, ignorando il mazzo degli scarti il UK invia Indennità (Riparazioni) nella Sala d'Attesa e Smirne nel mazzo degli scarti. L'evento Crisi (Paul Hyman) è una verifica dell'Insurrezione nella regione appena Sistemata, in questo caso l'Africa. Il UK ha l'unica Questione in Africa, che diviene immediatamente non sistemata. Il britannico punta una unità Militare e nessuno degli altri giocatori desidera contendere una Questione da 3 VP, pertanto il UK mantiene il controllo dell'Etiopia. Il UK invia il Militare puntato nella casella Esausti, e riduce la Felicità di uno. La pedina Barile di Polvere da Sparo sulla tabella dell'Africa si sposta sulla colonna 1, e la pedina Malcontento viene spostata nella colonna 2. Sceglie ancora il mandato UK quindi il US e l'Italia subiscono una seconda perdita di Felicità sulla stessa Questione.
Wilson Sistema la Questione Tracia, che costa al UK la metà della sua Influenza +1 ad Esausti per 11 ed 1 a Disponibile per 2, e sceglie l'opzione Plebiscito (ponete una pedina autodeterminazione) mentre i Balcani ed il Medio Oriente ricevono un malcontento ciascuno. Il UK controlla l'evento e sceglie di implementare l'evento Conferenza opzionale, manda ad Esausti 1 Influenza mentre ottiene 2 Felicità (da 18 a 20).
Wilson porta poi John Foster Dulles ed il Montenegro sul tavolo. Un esame dei primi tre scarti è di poco interesse per l'americano, quindi Vietnam (Pacifico) va nella Sala d'Attesa con Africa Sudoccidentale (Africa) che va negli scarti. L'evento Crisi (Fridtjof Nansen) è una verifica dell'insurrezione con il tiro di dado ridotto di uno. Il Pacifico ha il malcontento maggiore, pertanto è la Regione interessata. Il tiro di dado è 1, quindi non vi è Insurrezione, ma la regione rimane molto instabile.
Orlando pone 3 cubi sia sulle due Questioni Riparazioni (Ricostruzione ed Indennità) che sono nella Sala d'Attesa.

Clemenceau pone Influenza sulle due Questioni sul Tavolo (Montenegro 3 cubi, Banat 2 cubi per un totale di tre).
Fine del Round 8.

Illustrazione 14: *La situazione al termine del Round 8.*

Round 9

George usa un'azione di recupero per ricevere 6 cubi Influenza e la sua unità Militare.
Wilson segue allo stesso modo ricevendo 6 cubi Influenza e la sua unità Militare.
Orlando è in dilemma. Con il francese che ha la maggioranza su entrambe le Questioni sul tavolo, se ne Sistema una per portare le due Questioni Riparazioni che desidera nella sala, il francese vincerà immediatamente l'altra. Quindi, l'Italia pone 4 cubi su Banat (Balcani) ed incrementa la sua posta sulla Questione Ricostruzione nella Sala d'Attesa di uno (totale 4).
Clemenceau Sistema il Montenegro inviando 3 cubi ad Esausti e il US recupera il suo singolo cubo. La Francia sceglie di rendere il Montenegro parte della Yugoslavia, riducendo la Felicità italiana di due ed aggiungendo una pedina di Contenimento Germanico.
Dal momento che nessuna Questione in gioco ha correntemente una pedina economica tedesca su di essa, l'evento Conferenza non ha effetti.
Il francese porta poi Paul Hymans (pone un cubo Influenza per controllare l'evento) ed il Vietnam sul tavolo.
Ignorando il mazzo degli scarti, il francese pone una terza Questione riparazioni nella Sala d'Attesa (Pensioni alle Vedove) e la Questione Anschluss nel mazzo degli scarti. È interessante come la discussione di Versailles è stata obbligatoriamente spostata alle questioni riparazioni come accadde storicamente. Infine, l'evento Crisi (Wellington Koo) è Manovre Militari, che non hanno effetti.
Questo pone fine al Round 9.

Illustrazione 15: *La situazione al termine del Round 9.*

Illustrazione 16: *Questioni sistemate dai giocatori e Questioni al termine del Round 9.*

Round 10

A questo punto sembra che il francese sia in testa, con l'Italia ultima e distanziata. Questi fatti ovvi dovrebbero vedere un cambio nel comportamento dei giocatori nel prosieguo del gioco.

George desidera ora avere delle importanti questioni sul tavolo in quanto è ovvio che la partita sta volgendo al termine considerando il numero di Questioni che sono state Sistemate. Andare contro l'Italia non ha senso quindi George non contende la Questione Banat, ma invece va sulle Questioni Vietnam (sul tavolo) e su Pensioni alle Vedove (Sala d'Attesa) ponendo 2 cubi su ciascuna.

Wilson pone 3 cubi in Vietnam (sul tavolo) e 4 su Indennità (Sala d'Attesa).

L' Italia Sistema la Questione Banat, inviando i suoi 4 cubi nella Casella esausti. Il UK invia 1 cubo ed il Francese 2 a Disponibili con il resto (uno ciascuno) nella Casella Esausti.

L'Italia sceglie l'opzione Romania che incrementa il malcontento in Europa di 1. Il controllo francese dell'evento Conferenza (cubo Influenza ad Esausti) fa aggiungere 2 malcontento in Europa, creando il pareggio con la regione del Pacifico. Fridtjof Nansen e la Questione Ricostruzione (Riparazioni) sono portati sul tavolo. Senza cubi Influenza Disponibili, l'Italia pesca a case ed invia Nuova Guinea e Samoa nella Sala d'Attesa e Canale di Kiel nel mazzo degli scarti. L'evento Crisi è Disastro Naturale, che aggiunge malcontento ad una regione a caso. Il tiro di dado è 3, risulta il Medio Oriente (vedere i risultati del tiro di dado sulla parte destra delle tabelle del Malcontento), quindi il Medio Oriente si sposta in avanti di due caselle.

La Francia usa un'azione di recupero e sposta 6 cubi da Esausti a Disponibili.
Questo pone fine al Round 10.

Illustrazione 17: *La situazione al termine del Round 10.*

Round 11

George è in un momento difficile. Il Medio Oriente è molto instabile ed il UK controlla più Questioni in Medio Oriente di qualsiasi altro giocatore, pertanto è vulnerabile alla perdita di Costantinopoli. George effettua una azione volontaria di schieramento Militari ed invia un'unità Militare nella casella più aggressiva della tabella del Medio Oriente, spostando quindi la pedina malcontento di due caselle a sinistra. Per questo motivo, il UK perde 4 Felicità (da 19 a 15) e recupera 3 Influenza. Questo protegge anche la sua Questione in quanto l'unità Militare schierata conta come una puntata da 2 se Costantinopoli diviene non sistemata.

Per la sua Azione Politica obbligatoria, George sta rischiando e Sistema la Questione Vietnam per il US, quindi può portare e vincere in seguito la Questione Pensioni alle Vedove. Il US sceglie Indipendenza riducendo la Felicità francese di 2 (da 20 a 18). L'evento Conferenza non ha effetti (nessun segnalino Comunista su Questioni Sistemate). George porta poi Wellington Koo e la Questione Pensioni alle Vedove sul tavolo.

Con il gioco che si avvicina al termine, il UK non desidera usare Influenza per andare nel mazzo degli scarti, quindi pesca due Questioni a caso e pone la Questione Isole Dalmate (Balcani) nella Sala d'Attesa ed invia Transilvania (Balcani) negli scarti. L'evento Crisi è Insurrezione (Edward House) e vi è pareggio tra Europa e Pacifico. Questo è quello a cui puntava il UK quando ha schierato il suo Militare nel Medio Oriente. Il tiro di dado dell'Europa è 3, nessuna Insurrezione. Il tiro di dado del Pacifico è 5 – una Insurrezione. Dal momento che il US ed il francese sono pari con una questione del Pacifico a testa, e nessuno dei due ha Militari nella regione, si ovvia alla parità con un tiro di dado, perde chi ottiene di più. Il US tira 3 ed il francese 5, quindi Shantung diventa non sistemata.

Il francese apre le puntate con 2 Militari; il UK passa (un solo Militare Disponibile), il US schiera tutti e 3 i suoi Militari. Gli italiani hanno 3 unità militari, ma nessun cubo Influenza Disponibile, pertanto non possono superare la puntata US e devono passare. Dal momento che il francese ha smobilitato una delle sue unità Militari, non può puntare di più ed è obbligato a passare, perdendo la Questione a favore del US. Il US invia le sue 3 unità Militari nella Casella Esausti e perde 3 Felicità (da 19 a 16), mentre le 2 unità Militari francesi tornano Disponibili. Ora questo è importante: il malcontento della regione viene ora resettato, quindi il Pacifico ottiene un Barile di Polvere da Sparo, e la pedina malcontento scende appena a destra della pedina Barile di Polvere da Sparo. Il US deve ora scegliere l'opzione della Questione. Dal momento che la carta strategia US dà punti se il giapponese firma il trattato, il US dà lo Shantung al giapponese, incrementando la sua Felicità da 17 a 19. Questo incrementa anche il malcontento del Pacifico di uno e pone 2 pedine navali sulla Questione Sistemata, ma c'è da scegliere se entrambe US o UK o una per nazione. Il US sceglie due pedine navali US in quanto le pedine strategia con la vostra bandiera sulle vostre Questioni Sistemate ottengono 1 VP ciascuna al termine della partita.

Tutti i giocatori notano che vi è un nuovo leader nei VP per Questioni.

Wilson inizia il suo turno effettuando una azione si smobilitazione volontaria. Questa unità Militarepuò provenire da dovunque sulla plancia, pertanto prende una delle sue unità Militari nella casella esausti e la pone nella casella "3" della smobilitazione, incrementando la Felicità US da 13 a 16.

Illustrazione 18: *La situazione al termine del Round 11.*

Il giocatore US effettua poi un'azione di recupero per riprendere 4 cubi Influenza dalla Casella Esausti, più 2 unità Militari.
L'Italia Sistema la Questione Ricostruzione e sceglie la parte bassa (porre segnalino Industriale). Questo riduce la Francia di 2 Infelicità da 17 a 15, UK da 15 a 13, ed Italia da 16 a 15. Poi gli italiani scelgono di non implementare l'evento Conferenza opzionale. Portano Edward House ed Isole Dalmate sul tavolo. Senza cubi Influenza Disponibili, Orlando pesca due Questioni a caso *e* pesca la Questione Fine della Partita (Corsa alla Fine) che *deve* essere scelta per essere posta nella Sala d'Attesa. L'altra Questione era Stati Baltici che va negli scarti. Infine, l'evento Crisi è Tentativi di Recupero, che rimuove un barile di polvere da sparo da una regione a caso. Il tiro di dado è 6, nessun effetto.
Clemenceau pone 5 cubi sulla Questione Fine Partita ed 1 su Isole Dalmate
Fine del Round 11

Illustrazione 19: *Questioni sistemate dai giocatori e Questioni al termine del Round 11.*

Round 12

George può Sistemare la Questione Pensioni alle Vedove. Sceglie l'opzione Sì che riduce la Felicità US di uno (da 16 a 15), ed incrementa il malcontento europeo di uno. Il UK usa l'evento Conferenza per riporre le 5 Influenze francesi a Disponibili e poi sposta Robert Borden e la Questione Fine Partita sul tavolo. Desiderando preservare la sua Influenza, prende la prima Influenza dal mazzo degli scarti (Stati Baltici) e la pone nella Sala d'Attesa. Infine, viene pescato l'evento Crisi (Abdul Aziz 'Ibn' Saud) ed è una verifica dell'insurrezione con il tiro di dado ridotto di uno. Dal momento che l'Europa ha il malcontento maggiore, verifica ed il tiro di dado è 1, nessuna insurrezione.
Wilson pone 6 Influenza sulla Fine Partita e 2 Influenza sulle Isole Dalmate.
Orlando usa un'azione di recupero per riprendere 6 cubi Influenza.
Clemenceau pone 9 cubi Influenza sulla Fine Partita, e 2 sulle Isole Dalmate, per un totale di 3.
Fine del Round 12.

Round 13

George nota che il francese ha più cubi di quanti ne abbia lui, può quindi superare le sue puntate sulla Questione Fine Partita al momento. Quindi, effettua prima un'azione di schieramento Militari, e pone la sua unità Militare nello spazio più a sinistra consentito sulla tabella dei Balcani. Questo riduce la Felicità UK di 4 (da 13 a 9), ma dà anche 3 cubi Influenza dalla Casella Esausti.
Normalmente, dal momento che la Felicità UK è ora nelle due zone militari, vi è la possibilità di ammutinamento. Però, dal momento che il UK ha già smobilitato uno dei suoi tre Militari, ne ha solo due e non vi sono ulteriori effetti.
Effettuando ora la sua Azione Politica, George pone un cubo sugli Stati Baltici (Sala d'Attesa) ed 11 cubi sulla Questione Fine Partita sul tavolo.
Wilson ora è in difficoltà. Porre Influenza sembra non dare vantaggio e lasciar proseguire il gioco è pericoloso quando il US ritiene di essere in testa, quindi Wilson pone fine alla partita Sistemando la Questione Fine Partita, assegnando la Questione all'inglese (7 VP) e passando immediatamente al punteggio finale.
I livelli di Felicità finali sono UK 13, Francia, US ed Italia tutti a 15. Dal momento che tre sono pari al primo posto, ciascuno ottiene un bonus base alla Felicità di 6. Il UK ottiene un bonus Felicità di zero.

Illustrazione 20: *La situazione al termine del Round 12.*

L'Italia ed il Giappone hanno terminato entrambi a Felicità 15 o più, pertanto firmano il trattato (l'Italia a malapena).

Illustrazione 21: *Questioni sistemate dai giocatori e Questioni al termine del 11.*

Punteggio Finale:

Paese UK:
VP Totali: 30 (sommare da 1 a 4 sotto)
1. Questioni Controllate (sommate i valori VP delle Questioni): 25 VP
2. Pedina Strategia (la vostra bandiera su Questioni Sistemate): 1 VP
3. Totale Carta Strategia: 4 VP (se una delle Condizioni è x2 Felicità, indica 0 VP)
    a. Condizione 1 (casella più a sinistra): 1 VP (Industria)
    b. Condizione 2 (casella a centro-sinistra): 3 VP (Autodeterminazione)
    c. Condizione 3 (casella a centro-destra): 0 VP (Giappone ed Italia firmano il trattato)
    d. Condizione 4 (casella a destra): 0 VP (x2 Felicità)
4. Felicità Nazionale: 0 VP (se una delle Condizioni Strategia è x2, raddoppiate questo valore)

Paese US:
VP Totali 42 (sommare da 1 a 4 sotto)
1. Questioni Controllate (sommate i valori VP delle Questioni): 22 VP
2. Pedina Strategia (la vostra bandiera su Questioni Sistemate): 2 VP
3. Totale Carta Strategia: 12 VP (se una delle Condizioni è x2 Felicità, indica 0 VP)
    a. Condizione 1 (casella più a sinistra): 1 VP (Contenimento)
    b. Condizione 2 (casella a centro-sinistra): 3 VP (Autodeterminazione)
    c. Condizione 3 (casella a centro-destra): 6 VP (Giappone ed Italia firmano il trattato)
    d. Condizione 4 (casella a destra): 2 VP (Questione Lega)
4. Felicità Nazionale: 6 VP (se una delle Condizioni Strategia è x2, raddoppiate questo valore)

Paese Italia:
VP Totali 32 (sommare da 1 a 4 sotto)
1. Questioni Controllate (sommate i valori VP delle Questioni): 16 VP
2. Pedina Strategia (la vostra bandiera su Questioni Sistemate): 0 VP
3. Totale Carta Strategia: 4 VP (se una delle Condizioni è x2 Felicità, indica 0 VP)
    a. Condizione 1 (casella più a sinistra): 2 VP (Industria)
    b. Condizione 2 (casella a centro-sinistra): -1 VP (Riparazioni Germaniche)
    c. Condizione 3 (casella a centro-destra): 0 x 2 VP Felicità
    d. Condizione 4 (casella a destra): 3 VP (3 regioni)
4. Felicità Nazionale: 12 VP (se una delle Condizioni Strategia è x2, raddoppiate questo valore)

Paese Francia:
VP Totali 30 (sommare da 1 a 4 sotto)
1. Questioni Controllate (sommate i valori VP delle Questioni): 15 VP
2. Pedina Strategia (la vostra bandiera su Questioni Sistemate): 1 VP
3. Totale Carta Strategia: 8 VP (se una delle Condizioni è x2 Felicità, indica 0 VP)
    a. Condizione 1 (casella più a sinistra): 1 VP (Contenimento)

b. Condizione 2 (casella a centro-sinistra): 0 VP (Anti Comunismo)
c. Condizione 3 (casella a centro-destra): 3 VP (Autodeterminazione)
d. Condizione 4 (casella a destra): 4 VP (2 Regioni)

4. Felicità Nazionale: 6 VP (se una delle Condizioni Strategia è x2, raddoppiate questo valore)

Wilson (US) vince!

Esempio di Gioco in Solitario

ovvero Sauron va a Parigi

Il precedente esempio di gioco ha illustrato i meccanismi di gioco per una partita da 2 a 4 giocatori. Questo gioco include anche quello che riteniamo sia un sistema in solitario unico per divertimento ed abilità, che usa le stesse procedure del gioco a 2-4 giocatori ma con alcune variazioni. In un modo un po' perverso vincete se manipolando i partecipanti alla conferenza come un cattivo della letteratura, diciamo come Sauron della Terra di Mezzo. Avete mai considerato cosa accadde al male di Sauron dopo che l'Unico Anello venne distrutto? Bene, in questa versione della storia la sua essenza maligna è andata a Parigi e voi siete un suo servo. Sussurrate nei loro orecchi e fate loro compiere cattive azioni mentre ne godete i benefici e gettate i semi per la seconda guerra mondiale. E quindi, senza ulteriori preamboli, *Sauron va a Parigi,* il sequel in solitario.

Nel sistema in solitario manipolate i partecipanti alla conferenza per ottenere punti Vittoria in una forma modificata del gioco principale. Non rappresentate alcuna parte particolare ed il vostro scopo è di ottenere il maggior numero di VP possibili per la fine della partita. Giocate sempre contro due mani dette Bot. Tenete sempre una delle tre parti, ed all'inizio del vostro turno – se controllate la parte che ha il punteggio maggiore di Questioni e strategia – ottenete 1 VP; altrimenti non ottenete nulla. Se al termine della partita avete raggiunto 20 VP, avete vinto, altrimenti perdete. La cosa interessante è: quando una insurrezione rende irrisolta una Questione, passate *immediatamente* dalla parte che ha il punteggio minore e continuate il gioco per risolvere la Questione Irrisolta che ha causato questo cambiamento.

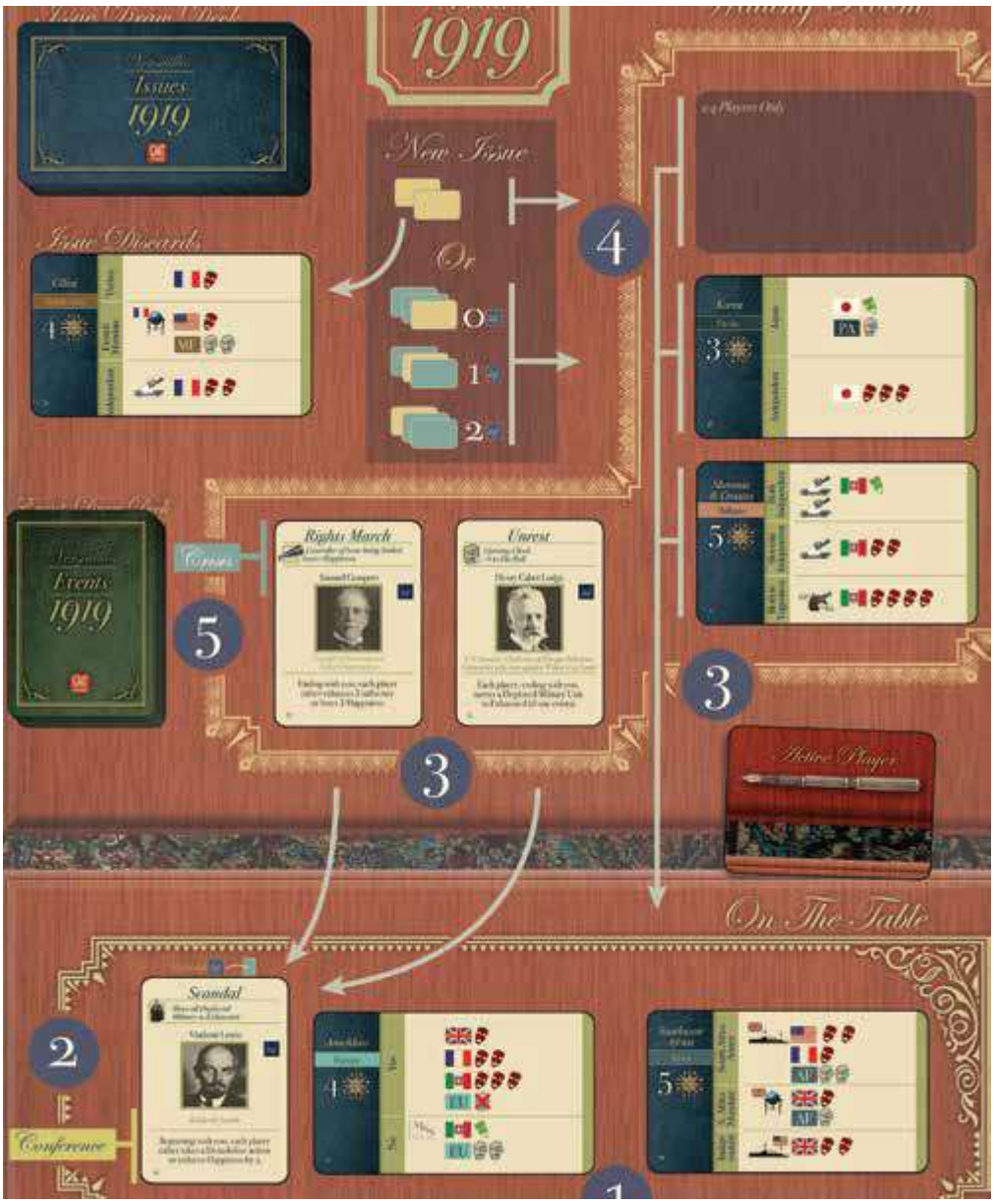


Diagramma 1: *Piazzamento iniziale del gioco in solitario. Notate che la Sala d'Attesa ha due, non tre, Questioni presenti. La casella della Sala d'Attesa più in alto non è in gioco.*

Quella che segue è una sessione che riguarda tutti gli elementi particolari del sistema in solitario. Non illustriamo il movimento di ogni cubo e cose simili come per l'altro esempio di gioco. faremo alcuni commenti sulla strategia, ma state certi che rappresenta un giocatore mediocre, infatti è probabile che il giocatore in solitario in questo esempio vada a perdere e di molto. Iniziamo quindi con il piazzamento.

Piazzamento

Rappresentate in qualsiasi momento una delle tre fazioni, le istruzioni Bot guidano i vostri avversari (consultate il capitolo delle regole in Solitario per i dettagli). Quando una Questione diviene irrisolta a causa di un'insurrezione, rappresentate *immediatamente* qualsiasi fazione ha il minor punteggio in Questioni e pedine strategia in quel momento. Indipendente da quale fazione abbia il maggior punteggio Questioni a fine partita, il *vostro* punteggio è il numero delle volte nelle quali avete avuto il maggior punteggio *Questioni più pedine strategia* quando era il vostro turno. Se alla fine della partita avete accumulato 20 VP o più, avete vinto, altrimenti perdete.

Effettuate il piazzamento come in una partita a tre giocatori, eccetto che la Sala d'Attesa contiene *due* – non tre – Questioni durante il gioco. Quando giocate in solitario, non usate le carte Strategia. Invece, ciascuna parte ha tre pedine strategia che contano per il punteggio di quella fazione indipendentemente su quale Questione siano poste. La Felicità non ha rilevanza per il punteggio, quindi non usate le pedine italiana e giapponese. La Felicità ha rilevanza solamente per l'ammutinamento dei militari di quella fazione. Determinate l'ordine di turno in qualsiasi modo desiderate, ma inizierete sempre come ultima fazione. Nel nostro esempio l'ordine di turno è: UK, Francia, US, quindi iniziate come fazione US.

Un punto importante è che, a differenza di gran parte dei sistemi in solitario, controllate tutte le decisioni eccetto dove le regole indicano diversamente. Non si suppone facciate la migliore mossa per un Bot, quindi non vi sono calcoli per l'ottimizzazione. La partita si apre con il Bot UK che agisce per primo e secondo le istruzioni Bot non essendo obbligatorio per questi effettui uno schieramento militare, né potendo Sistemare una Questione dovete porre Influenza. Questo piazzamento deve conformarsi alle normali regole e pertanto il UK deve giocare su esattamente due Questioni ed avere la posizione di maggioranza in cubi Influenza. Il Bot è efficiente pertanto non eccederà mai la quantità di cubi minima necessaria per eccedere la maggiore Influenza.

Legenda: (#) = numero di carta

Nota di Gioco: *In gran parte dei casi le Questioni ed eventi saranno indicati con il loro titolo per facilitare la lettura.*

UK: Scegliete di porre una Influenza UK (d'ora in poi cubo) sulle Questioni Slovenia & Croazia (11) più un cubo su Africa Sudoccidentale (29).

Francia: Ponete due cubi sulle Questioni Slovenia & Croazia (11) più un cubo su Anschluss (12).

Nota di Gioco: *Nel mio ruolo di Sauron desidero che la Francia ed UK siano pari nei cubi contendendo molte Questioni lasciando a me, US, campo aperto per le restanti.*

US (umano): E' il mio turno e nessuna parte controlla per ora una Questione, pertanto non posso ottenere VP, ma questo accade quando ottengo il punteggio più alto. Pongo 1 cubo sulle Questioni Corea e 2 su Africa Sudoccidentale.

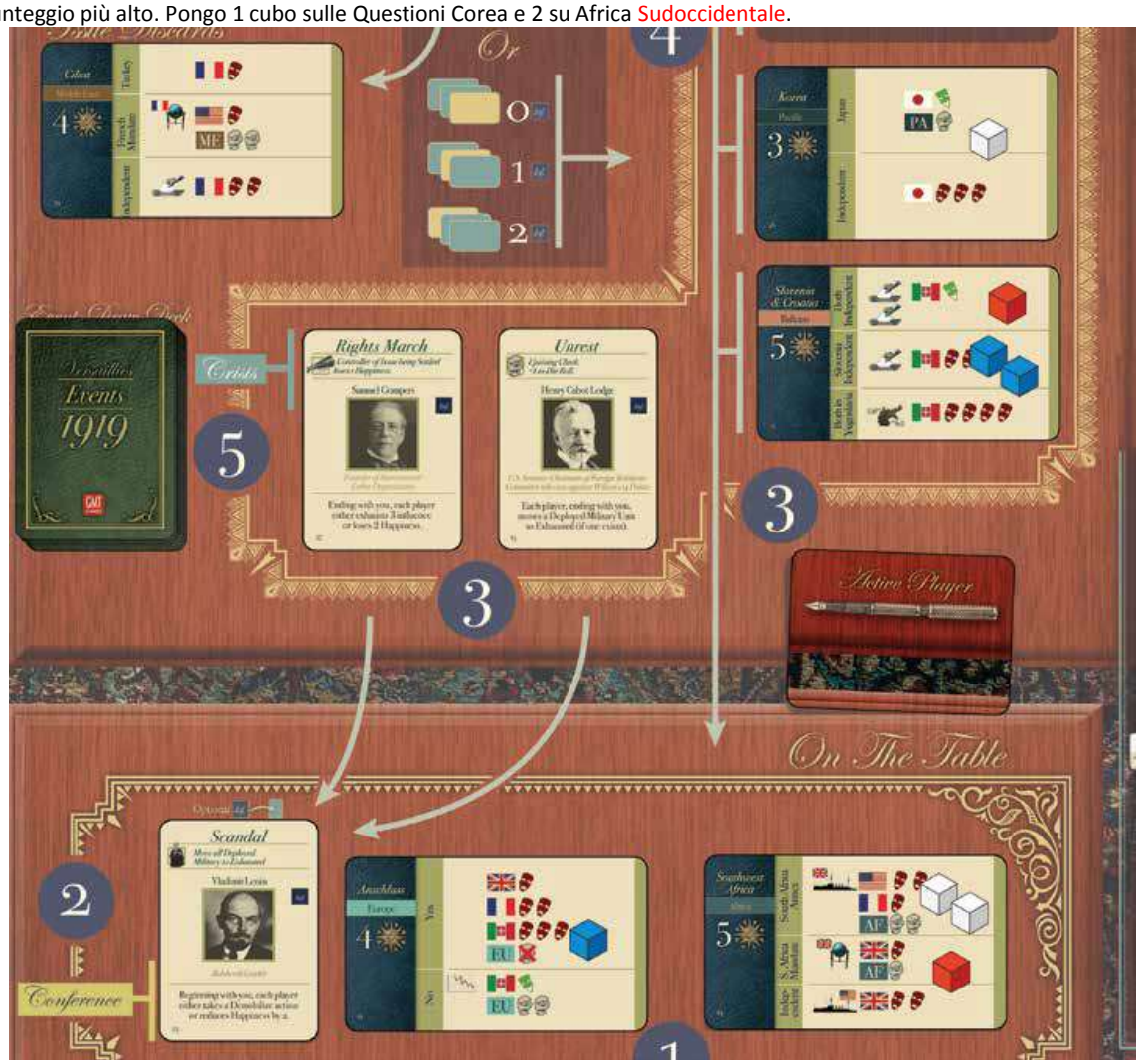


Diagramma 2: *Posizioni dopo che ciascuna fazione ha giocato una volta.*

UK: Aggiunge 2 cubi su Africa Sudoccidentale e Slovenia & Croazia (3 cubi ciascuna).
Francia: Sistema Anschluss. È una cosa che non potete scegliere. Mentre il Bot non Sistemerà mai una Questione per la fazione che voi controllate, Sistemerà sempre – quale prima priorità – una Questione sul tavolo dove ha la maggioranza. Userò i numeri sulla plancia per riassumere le decisioni di Sistemazione della Questione del Bot.

1. Il Bot sceglierà sempre l'opzione che ha il Valore in Punti Maggiore (d'ora in PIV), che è la somma del VP della Questione più qualsiasi pedina strategia per la quale ottiene VP. Essendo una Questione da 4 VP vale 1 VP in più se si sceglie No Opzione (la Francia ottiene 1 VP per tutte le pedine strategia di economia tedesche), e questa è la scelta del Bot. Il Malcontento europeo sale di 2. Non si calcola la Felicità dell'Italia, quindi ignorate questo effetto.
2. Controllate sempre l'evento Conferenza, non ponete mai pedine su carte Evento quando giocate in solitario, in più tutti gli Eventi sono obbligatori. In questo caso decidete che tutte le fazioni riducono la loro Felicità di due.
3. Si spostano dalla Sala d'Attesa al tavolo Henry Cabot Lodge (13) e Corea (46).
4. Il Bot non sceglie *mai* dal mazzo degli scarti; lo può fare solo la fazione che controllate. La prima carta sul mazzo delle Questioni va automaticamente nella Sala d'Attesa e la seconda va nel mazzo degli scarti. In questo caso Pensioni alle Vedove (52) va nella Sala d'Attesa e Intervento Militare (38) va negli scarti.
5. La nuova carta Evento è Ho Chi Minh (16), il cui evento Crisi è una Verifica dell'Insurrezione; nessun effetto.

US: E' il vostro turno e dal momento che tutte e tre le fazioni non controllano ancora almeno una Questione, non ottenete alcun VP. Scegliete ora di Sistemare la Corea.

1. Scegliete Indipendenza, quindi nessun effetto al malcontento o alla Felicità del giapponese in quanto non sono considerati nel gioco in solitario.
2. Non essendoci unità Militari schierate, l'evento conferenza Lodge non ha effetti.
3. Portate sul tavolo Gompers (37) e Pensioni alle Vedove (52).
4. Pescate le prime due carte e scegliete Negoziati con la Russia (26) da porre nella Sala d'Attesa e Tracia (16) va negli scarti.
5. L'evento Crisi T.E. Lawrence non ha effetti in quanto non vi sono ancora in gioco Barili di Polvere da Sparo.

Nota di Gioco: *Ricordate, se desiderate ottenere VP ogni fazione deve avere almeno una Questione Sistemata.*

UK: Sistema Africa Sudoccidentale (29).

1. In caso di parità scegliete voi. Sia Mandato in Sudafrica che Annessione del Sud Africa danno una pedina strategia che vale 1 VP per il UK, rendendo il suo PIV superiore rispetto all'opzione Interdipendenza, che vale solo 5 per il UK (sebbene questa sia la scelta che il US farebbe se stesse Sistemando la Questione). Scegliete Annessione del Sud Africa in quanto crea maggiore malcontento in Africa. Ma può questa essere una buona mossa, perché dovrei desiderare maggiore malcontento in Africa quando questa fazione è l'unica con una Questione africana?.

   Consiglio Strategico*: Come "Sauron", il malcontento può esservi amico. Potete ottenere punti solo all'inizio del vostro turno, comunque cambiate fazione durante la partita quando una Questione diviene Irrisolta. Se riuscite a cambiare nel momento giusto potete potenzialmente accumulare VP.*
2. Sotto l'evento Gompers, scegliete di inviare a tutti 3 eventi Influenza ad Esauste.
3. Portate sul tavolo T.E. Lawrence (40) e Negoziati con la Russia (26).
4. Il Bot pesca la prima carta della Sala d'Attesa (Besserabia 20) e negli scarti va Debito tra Alleati (8).
5. L'evento crisi (Wellington Koo 44) Manovre Militari, non ha effetti.

Diagramma 3: *Ora che tutte e tre le fazioni hanno almeno una Questione, il punteggio è UK 6, Francia 5, ed US 3.*

Francia: Il Bot pone 2 cubi sulla Questione Slovenia & Croazia ed uno su Negoziati con la Russia.
US: Siamo ora all'inizio del vostro turno e tutte e tre le fazioni hanno almeno una Questione Sistemata. Sfortunatamente, non avete il punteggio maggiore, pertanto non ricevete il VP. Per il vostro turno ponete 3 cubi su Pensioni alle Vedove e 2 cubi su Negoziati con la Russia. Uno dei vostri vantaggi è che, mentre i Bot ottengono una maggioranza di un solo cubo, voi non avete questa restrizione.

Diagramma 4: *Dopo la prima volta che voi, come US, avreste potuto ottenere un VP, ma non l'avete fatto.*

UK: Pone due cubi (5 in totale) su Slovenia & Croazia con 2 cubi posti su Negoziati con la Russia.
Francia: Pone due cubi (6 in totale) su Slovenia & Croazia con 3 cubi posti su Negoziati con la Russia.
US: Ancora nessun VP, ma Sistemate Pensioni alle Vedove (52).

1. Votate NO in modo da poter porre una pedina strategia Industriale, per la quale il US ottiene 1 VP per la pedina strategia.
2. Usate l'evento conferenza T.E. Lawrence (40) per incrementare il malcontento in Medio Oriente di uno.
3. Portate Ho Chi Minh (16) e Bessarabia (20) sul tavolo.
4. Pescate Macedonia (17) e Disarmo (7). Il Disarmo va nella Sala d'Attesa e la Macedonia negli scarti.
5. L'evento crisi Churchill è un'altra manovra militare che non ha effetti in questo momento.

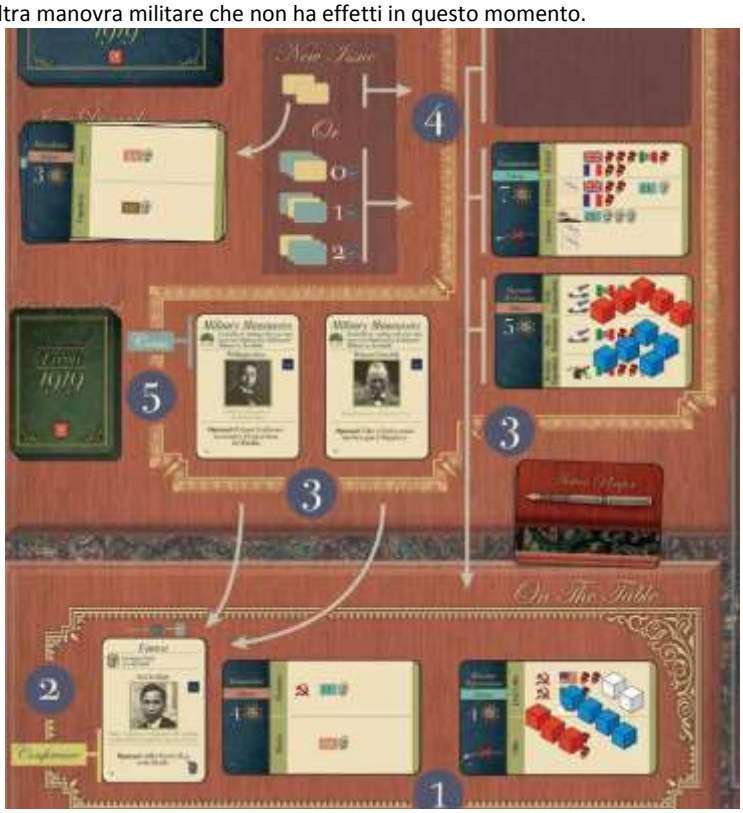


Diagramma 5: *Fine della Sistemazione da parte US della Questione Pensione alle Vedove.*

UK: Dal momento che il UK Bot non può Sistemare una Questione né porre correttamente Influenza, deve recuperare 6 cubi dalla Casella Esausti.

Francia: La Francia Sistema Negoziati con la Russia (26)

1. Sceglie Non Offre (porre 2 pedine strategia Anti Comunista). Questo modifica i punteggi francese ed UK, ma è una scelta consentita in quanto il PIV per entrambe le scelte francesi è pari e voi effettuate la scelta in caso di parità.
2. L'evento Opzionale Ho Chi Minh è obbligatorio quindi si aggiunge un Barile di Polvere da Sparo nella colonna uno della tabella del Pacifico, cosa che a sua volta sposta la pedina malcontento del Pacifico nella colonna due.
3. Sono portati sul tavolo Churchill (45) e Slovenia & Croazia.
4. La prima carta del mazzo delle Questioni (Vietnam 49) va nella Sala d'Attesa, mentre Ricostruzioni (51) (seconda carta) va negli scarti.
5. L'evento crisi Attaturk è una verifica dell'Insurrezione, essendoci una situazione di parità tra Europa e Pacifico si controllano entrambe. Il Pacifico rimane tranquillo, ma in Europa scoppia un'Insurrezione. Cambiate immediatamente fazione prendendo quella con punteggio minore. Il punteggio corrente è US 9, Francia 9, ed UK 8, quindi passate *immediatamente* da US a UK per la puntata ed azioni successive.
   La Questione ora Irrisolta è una Questione europea e dal momento che la Francia è l'unica ad averne, scegliete secondo le regole quella di valore maggiore ed in caso di parità, scegliete voi. Noterete che tecnicamente Anschluss vale un punto extra per il francese per la pedina strategia economica tedesca, ma – a meno che le regole in solitario indichino altrimenti – usate le regole *base.* Anschluss e Negoziati con la Russia valgono entrambe 4 VP ed essendo ora voi UK, la Questione Negoziati con la Russia può valere 6 VP per le pedine strategia Anti Comunista, quindi scegliete di rendere questa Irrisolta. Tutte e tre le fazioni hanno tutte le loro unità Militari (tre ciascuna), pertanto la Francia (usando la tabella di puntata del Bot) punta 2 unità Militari, il US ne punta 2 ed 1 cubo, voi puntate 3 unità Militari UK vincendo la Questione Irrisolta ed inviando le 3 unità Militari nella Casella Esausti, riducendo anche la Felicità UK di 3. Scegliete l'opzione Non Offrire ponendo due pedine strategia Anti Comunista sulla Questione. Questo conclude il turno francese e tocca ora al US, che è ora Bot.

US: Pone un cubo ciascuno su Disarmo e Besserabia.

UK: Il punteggio è ora UK 12, US 9, Francia 5, siete ora con 1 VP … ne mancano altri 19! Ponete due cubi ciascuno su Slovenia & Croazia e Besserabia.

Francia: Recupera 6 cubi dalla Casella Esausti.

US: Pone un cubo su Disarmo (2 in totale) ed 1 sul Vietnam.

UK: Ottenete un altro VP (2 in totale) e Sistemate Slovenia & Croazia.

1. Scegliete l'opzione entrambe, ponete una pedina strategia Autodeterminazione (1 VP per il US).
2. Accade l'evento opzionale Churchill, ma dal momento che il UK non ha unità Militari Disponibili non vi sono effetti.
3. Attaturk e Disarmo sono portati sul Tavolo.
4. Ponete Indennità (50) nella Sala di Attesa ed Arabia nel mazzo degli scarti.
5. L'evento Crisi Henri Mordacq (11) vede una verifica dell'insurrezione nel Pacifico con un +1 al tiro di dado, ma non si ha Insurrezione.

Francia: Pone 3 cubi su Disarmo e 2 cubi sul Vietnam.

US: Pone un cubo su Indennità e 3 su Vietnam.

UK: Ancora una volta otteniamo un VP, per un totale di 3 VP. Per la loro Azione Politica scegliete di Sistemare la Bessarabia.

1. Scegliete l'opzione Romania ponendo la pedina strategia Anti Comunisti sulla Questione.
2. L'evento conferenza Attaturk aggiunge un Barile di Polvere da Sparo al Medio Oriente, ma non si ha alcuna Insurrezione.
3. Portate Vietnam (49) ed Henri Mordacq (11) sul tavolo.
4. Ponete la Bielorussia (27) nella Sala d'Attesa e scartate Prussia (2).
5. L'evento crisi Principe Feisal (33) riduce la Felicità UK di 2. Questo causa la riduzione a 10 della Felicità UK, quindi un ammutinamento. Questo invia una unità Militare UK, dalla Casella Esausti, alla casella Smobilitazione – 1 (in quanto era involontaria), e la Felicità UK sale ad 11.

Francia: Recupera 6 cubi dalla Casella Esausti.

US: Sistema la Questione Vietnam.

1. Il US sceglie Indipendenza per il Vietnam.
2. L'evento Conferenza Mordacq rende irrisolta una Questione Riparazioni. Dal momento che il punteggio è ora UK 22, US 10, e Francia 5, diventate *immediatamente* la fazione francese. L'unica Questione Riparazioni Sistemata in gioco è quella US Pensione alle Vedove (52), che quindi diviene irrisolta. Ancora una volta si punta a partire dal US che ha 2 Militari, il UK non ne ha, ma voi come francese ne avete 3 per vincere la Questione. Il punteggio corrente è ora UK 22, Francia 11, e US 7.
3. Feisal (33) e Bielorussia (27) sono posti sul tavolo.
4. La prima carta è Somalia che va nella Sala d'Attesa e la seconda è Dobruja (23) che va negli scarti.
5. L'evento crisi Millicent Fawcett aggiunge due malcontento in una regione a caso, il tiro di dado è 5, pertanto l'Africa incrementa il suo malcontento di due alla colonna quattro.

UK: Pone un cubo su Bielorussia ed uno su Somalia.

Francia: Se siete ora il francese e dal momento che non avete il punteggio maggiore, non ottenete alcun VP, totale 3 VP.

US: Il Bot implementa un evento militare in alcuni casi ed ora che il Pacifico, per il quale il US ha due eventi, è entrato nella colonna 4, schiera una delle sue unità Militari nella colonna 7 e perde 1 Felicità (ora a 11, quindi nessun ammutinamento) e riprende 2 cubi dalla casella Esausti.

Ora che tutte le regole particolari del Solitario sono state illustrate, andiamo a terminare qui l'esempio. Se lo desiderate, potete continuare da questo punto e determinate cosa fareste voi, ma possiamo prevedere che questa sia una sconfitta. Vi sono circa 11 Questioni rimanenti sino a quando non pescate la Questione Fine Partita, quindi la partita è già mezza finita. Se siete in questa situazione e desiderate arrivare sino al termine potreste tentare di allungare la partita, pertanto quando necessitate di Questioni per la Sala d'Attesa non pescatele ma prendetele dal mazzo degli scarti. I Bot pescheranno le carte abbastanza velocemente senza il vostro aiuto.

A parte questo, buona fortuna.

Diagramma 6: *Dopo l'azione Militare US.*

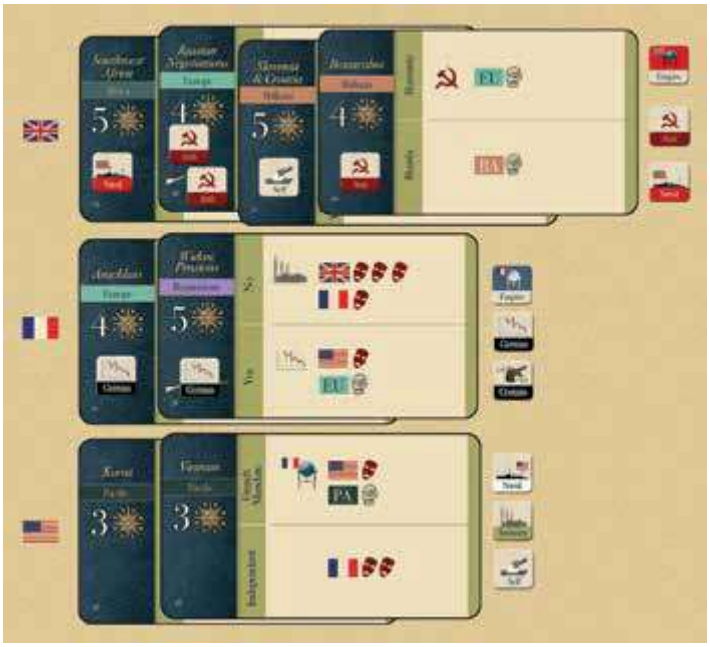


Diagramma 7: *Punteggi delle fazioni e Questioni: UK 22 VP, Francia 11 VP, US 7 VP.*

CREDITI
Creazione del Gioco: Mark Herman and Geoff Engelstein
Direttore Artistico, Grafica della Copertina, Design della Confezione: Rodger B. MacGowan
Editore delle Regole: Kai Jensen
Grafica dei Componenti del Gioco: Donal Hegarty
Manuali: Charles Kibler
Coordinatore alla Produzione: Tony Curtis
Produttori Esecutivi: Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger B. MacGowan, Mark Simonitch
Test del Gioco: JR Tracy, Mitchell Stein, Steven Mitchell, Christopher Greenfield, Scott Muldoon, Rory Alyward, Jim Campagna, Nate Merchant, Stéphane Graciet, William Terdoslavich, Steve Peterson, Brian Bersak, Sean Ferris, Chuck Kleinberg, Debbie Ohi, Joseph Piro, Jeff Ridpath, Mike Russo, Mason Sokol, Russ Wakelin, Todd Warnken, David Yllanes, 'Mo' of Mo's Game Table, e Grant & Alexander di Player's Aid …più tutti voi giocatori che avete giocato questo gioco nelle varie convention.

Versailles 1919

Tabelle di Aiuto al Gioco in Solitario

Priorità Opzione Politica

1. **Sistemare:** Se il Bot sta vincendo la Questione.
2. **Porre Influenza:** Il giocatore sceglie dove porla.
3. Recupero.
4. Se non vale nessuna delle opzioni sopra, il Bot Sistemerà una Questione per un altro Bot. Se non ve ne sono, il Bot salta l'Azione Politica.

Priorità Opzione Militare

1. Colonna Malcontento 4 o più ed il Bot avrebbe reso Irrisolta una Questione: Porre nella colonna 7.
2. Una o due Infelicità dall'Ammutinamento: Smobilitare.
3. Se scelta tra 1 e 2, la priorità è 1.
4. Verificate entrambe prima e dopo l'Azione Politica (può comunque effettuare una Azione Militare per turno).

ICONE STRATEGIA DELLE FAZIONI:

FRANCIA:

UK:

USA:

INSURREZIONI

Il Bot aggiunge +1 al tiro di dado l'Insurrezione a meno che una sua Questione divenga Irrisolta, allora -1.

Unità Militari che il Bot punterà:

Unità Militari Totali	Puntata
3	2 unità
2	1 unità
1	1 unità

Il Bot pone Influenza sino al PIV della Questione.
Il giocatore deve eccedere questo per vincere la Questione, altrimenti va al Bot.

VALORI

Valore delle Questioni:
Valore Stella + pedine Strategia della Fazione

Valore Potenziale della Questione:
Valore Stella + pedine Strategia Migliore Opzione.

Forza della Fazione:
Valori Stella Fazione Controllata
+1 per pedina Strategia della Fazione ovunque

Sistemazione di una Questione da parte del Bot

Il Bot sceglierà l'opzione di maggiore PIV. In caso di parità, quella con minore perdita di Felicità.
Evento: Il giocatore decide come implementare l'evento Conferenza. La parte opzionale *deve* essere implementata.
Spostare in avanti una Questione: Il Bot sposta in avanti una Questione che sta vincendo (a scelta del giocatore se il Bot è in testa su entrambe).
Se il Bot non sta vincendo su nessuna, avanzatene una che non ha alcuna Influenza. Altrimenti sceglie il giocatore.
A scelta del giocatore quale evento.
Il Bot pone la prima carta del mazzo delle Questioni nella Sala d'Attesa, la successiva negli Scarti.

Versailles 1919

Tabella del Punteggio

UK: VP Totali (sommate i punti da 1 a 4, sotto)

_____ 1. Questioni Controllate (sommate i Valori VP delle Questioni)

_____ 2. Pedine Strategia (la vostra bandiera su Questioni Sistemate)

_____ 3. Totale Carta Strategia (se una delle condizioni è Felicità x2, indicate 0)

_____ a. Condizione 1 (la più a sinistra sulla Carta Strategia).

_____ b. Condizione 2 (a centro-sinistra sulla Carta Strategia).

_____ c. Condizione 3 (a centro-destra sulla Carta Strategia).

_____ d. Condizione 4 (la più a destra sulla Carta Strategia).

_____ 4. Felicità Nazionale (se una delle condizioni Strategia è Felicità x2, raddoppiate questo valore)

FRANCIA: VP Totali (sommate i punti da 1 a 4, sotto)

_____ 1. Questioni Controllate (sommate i Valori VP delle Questioni)

_____ 2. Pedine Strategia (la vostra bandiera su Questioni Sistemate)

_____ 3. Totale Carta Strategia (se una delle condizioni è Felicità x2, indicate 0)

_____ a. Condizione 1 (la più a sinistra sulla Carta Strategia).

_____ b. Condizione 2 (a centro-sinistra sulla Carta Strategia).

_____ c. Condizione 3 (a centro-destra sulla Carta Strategia).

_____ d. Condizione 4 (la più a destra sulla Carta Strategia).

_____ 4. Felicità Nazionale (se una delle condizioni Strategia è Felicità x2, raddoppiate questo valore)

USA: VP Totali (sommate i punti da 1 a 4, sotto)

_____ 1. Questioni Controllate (sommate i Valori VP delle Questioni)

_____ 2. Pedine Strategia (la vostra bandiera su Questioni Sistemate)

_____ 3. Totale Carta Strategia (se una delle condizioni è Felicità x2, indicate 0)

_____ a. Condizione 1 (la più a sinistra sulla Carta Strategia).

_____ b. Condizione 2 (a centro-sinistra sulla Carta Strategia).

_____ c. Condizione 3 (a centro-destra sulla Carta Strategia).

_____ d. Condizione 4 (la più a destra sulla Carta Strategia).

_____ 4. Felicità Nazionale (se una delle condizioni Strategia è Felicità x2, raddoppiate questo valore)

ITALIA: VP Totali (sommate i punti da 1 a 4, sotto)

_____ 1. Questioni Controllate (sommate i Valori VP delle Questioni)

_____ 2. Pedine Strategia (la vostra bandiera su Questioni Sistemate)

_____ 3. Totale Carta Strategia (se una delle condizioni è Felicità x2, indicate 0)

_____ a. Condizione 1 (la più a sinistra sulla Carta Strategia).

_____ b. Condizione 2 (a centro-sinistra sulla Carta Strategia).

_____ c. Condizione 3 (a centro-destra sulla Carta Strategia).

_____ d. Condizione 4 (la più a destra sulla Carta Strategia).

_____ 4. Felicità Nazionale (se una delle condizioni Strategia è Felicità x2, raddoppiate questo valore)

Riferimento per le Icone	
	Riparazioni della Germania
	Contenimento della Germania
	Impero (Italia, Francia, Gran Bretagna)
	Infelicità
	Felicità
	Malcontento
	Barile di Polvere da Sparo
	Crescita Industriale
	Militari
	Autodeterminazione
	Contenimento del Bolscevismo
	Influenza
	Firmatario
	Regione (Balcani, Medio Oriente, Europa, Africa, Pacifico)
	Squadrone Navale
	VP
	Non è consentita Influenza Militare

Opzioni nel Turno
Si DEVE effettuare esattamente una Azione Politica
1. Porre Influenza su 2 Questioni 2. Sistemare una Questione 3. Recuperare Influenza/Militari da Esausti
Si può effettuare una Azione Militare (prima o dopo)
1. Schierare 2. Smobilitare
Sistemare una Questione (viene svolto tutto dal Giocatore Attivo, eccetto per la scelta e risoluzione dell'opzione)
1. Assegnare la Questione, Rimuovere Influenza Tutto dal vincitore, ½ dagli altri (arrotondate per difetto). Se il Giocatore Attivo non è il vincitore, questi riceve tutta l'Influenza sulla Questione. Il Vincitore sceglie e risolve l'Opzione. 2. Evento Conferenza 3. Avanzare le Questioni + Evento 4. Aggiungere una Questione alla Sala d'Attesa 5. Aggiungere Evento / Risolvere Crisi

Verifica dell'insurrezione
1. Determinare la Regione Con maggiore Malcontento. Tutte in caso di parità
2. Tirare per l'insurrezione DR > # Insurrezione. I Militari possono dare +/- 1.
3. Determinare il Giocatore Con il maggior numero di Questioni controllate. In caso di parità, sceglie il giocatore con il militare più in avanti sulla tabella Regionale. Questione con maggiori stelle del giocatore scelto.
4. Puntare per il Controllo Militari in Regione = 2. Il possessore corrente punta per primo. La puntata vincente va ad Esausti.
5. Malcontento nella Regione Incrementare il livello del Barile di Polvere da Sparo e resettate il Malcontento.
6. Scegliere l'Opzione della Questione
Dopo la prima Insurrezione che ha avuto successo: Pescate le Carte Strategia.

DOMANDE & RISPOSTE

N.d.T.: *Al fine di meglio comprendere alcuni meccanismi di gioco (talvolta non spiegati al meglio nella stesura del regolamento) abbiamo deciso di inserire alcune domande & risposte provenienti dalla pagina del gioco sul sito www.Boardgamegeek.com, spesso con risposta degli autori stessi del gioco.*

In particolare, evidenziamo come la regola relativa a come si punta su una Questione che diventa Irrisolta non sia chiara né sia spiegato il corretto meccanismo. Pertanto abbiamo posto alcune domane sul sito sopra citato, che qui riportiamo.

Questione Irrisolta

D: Dal Manuale del Giocatore, esempio di gioco:

"Il UK inizia la puntata avendo Controllato la Questione. Punta 2 Militari e 2 Influenza. Può puntare 2 Militari in quanto il Militare nella Regione conta doppio. La Francia risponde con 2 Militari e 4 Influenza. Il USA punta 2 Militari e 6 Influenza. Il UK deve ora Passare, in quanto non può battere la puntata USA. La Francia incrementa la sua puntata a 2 Militari e 7 Influenza. Il USA dovrebbe andare a 3 Militari per battere la puntata francese in quanto non arriva a 2 Militari ed 8 Influenza. È però preoccupato per la Felicità Nazionale e decide di Passare. La Francia sposta entrambe le unità Militari e 7 Influenza ad Esausti e riduce la sua Felicità di 2."

La domanda è, se il US in questa situazione avesse deciso di incrementare a 3 Militari, vincendo la questione, perderebbe i 3 pezzi Militari E le 6 Influenze puntate in precedenza, o l'incremento dei Militari annulla qualsiasi Influenza avesse puntato in origine?

R: No – Si perde solo la puntata finale. Si riprende l'Influenza usata per le puntate precedenti.

D: Nel caso in cui un giocatore che punta Militari ED Influenza, sembra che le perda ENTRAMBE spostandole ad Esauste. È corretto? In alcune domande nel sito sembra non sia sempre così.

R: Sì, supponendo che siano stati usati Militari ed Influenza per la puntata finale.

D: Oppure, nel caso in cui una puntata sia vinta solo grazie ad unità Militari, perdete solo queste e non l'Influenza, in quanto l'Influenza è irrilevante in questo caso? E se è così, dove viene spiegato nelle regole?

R: Il vincitore paga quello che ha puntato. Se si puntano 2 Militari e 3 Influenza e vincete con quella puntata, pagate 2 Militari e 3 Influenza anche se siete effettivamente l'unico giocatore a puntare.

Quello cui fai riferimento ritengo invece sia il valore della puntata. I Militari hanno priorità sull'Influenza, pertanto una puntata di 2 Militari è considerata superiore ad una di 1 Militare ed un qualsiasi numero di Influenza. Quindi ad esempio, se punto 1 Militare e 2 Influenza su una Questione, e un avversario punta 1 Militare e 3 Influenza, posso alzare la mia puntata a semplicemente 2 Militari. Supponendo che vinca quella puntata, mando ad Esausti solo i 2 Militari in quanto questa è stata la puntata vincente. Allo stesso modo, se alzo la puntata a 2 Militari e 3 Influenza, dovrei mandare ad Esausti 2 Militari e 3 Influenza anche se l'avversario decidesse di passare invece di superare la puntata, in quanto l'Influenza è stata esplicitamente inserita nella mia puntata.

D: Un giocatore può scegliere l'opzione di spostare il Malcontento da zero a zero?

R: Sì

Punteggio delle carte Strategia

D: (1) Come si differenzia tra le categorie per le quali si ottengono punti per ogni pedine/simbolo sulla plancia e quelle per le quali si ottengono punti solo per le pedine/simboli propri?

(2) Talvolta è indicato "per" pedina/simbolo e talvolta "ciascuna"? Vi è una differenza tra le due diciture?

R: (1) Si ottiene un punto per ogni pedine CON BANDIERA che controllate se corrisponde alla vostra fazione, indipendentemente da quale. Il punteggio per le altre pedine dipende dalla vostra carta Strategia e considera tutte le pedine in gioco.

(2) Non vi sono differenze tre le diciture.

Questione Irrisolta

D: Quando si punta su una Questione Irrisolta, potete spostare una singola unità Militare dalla regione alla vostra puntata, e la sua forza è 2. Quando vincete la puntata, perdete 2 Felicità a causa della sua forza, o 1 Felicità in quanto è un singolo pezzo?

R: Si perde una sola Felicità (1 per unità, non per punto forza).

D: Quando una Questione diventa Irrisolta: (a) annullate le opzioni della Questione quando è stata Sistemata in Precedenza? (b) Chi controlla ora la Questione sceglie un'opzione nuovamente sulla Questione ora Sistemata?

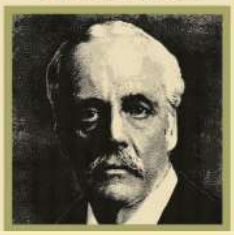
R: (b). Inoltre, se l'opzione della Questione era una pedina (navale, impero, riparazioni, ecc.) viene tolto (rimosso) a meno che o sino a che chi controlla ora la Questione scelga quell'opzione. Se l'opzione della Questione era una condizione sulla plancia (Malcontento, Felicità) non viene toccata. In sostanza, si scarta qualsiasi pedina Strategia e poi si effettua la scelta – anche se è la stessa di prima.

[N.d.T.: Tutte le carte sono state dimensionate in modo da essere uguali a quelle del gioco; in questo modo potrete stamparle, tagliarle ed inserirle nelle bustine sovrapponendole a quelle originali nella parte scritta, mantenendo il dorso della carta]

Malcontento

Verifica dell'Insurrezione

Arthur Balfour



Inf.

Precedente PM ed autore della Dichiarazione di Balfour

Opzionale: 2 Influenza ad Esausti, ottenere 2 Felicità, ed aggiungere 2 Malcontento nel **Medio Oriente**.

1

Malcontento

Verifica dell'Insurrezione

Mustafa Kemal Atatürk

Rivoluzionario turco

Aggiungere 1 Barile di Polvere sa Sparo nel Medio Oriente, poi Verificate per l'Insurrezione lì.

2

Malcontento

Verifica dell'Insurrezione

Béla Kun

Inf.

Comunista ungherese

Verifica dell'Insurrezione nei Balcani. Aggiungere o Sottrarre 1 dal tiro di dado per ogni pedina strategia bolscevica su una Questione Sistemata.

3

Malcontento

Verifica dell'Insurrezione

Billy Hughes

Inf.

Primo Ministro australiano

Scegliete un giocatore. Questi diminuisce la felicità di 2 oppure aggiunge 2 Malcontento nel **Pacifico**.

4

Malcontento

Verifica dell'Insurrezione

Chaim Weizmann

Leader Sionista

Verifica dell'Insurrezione nel **Medio Oriente.** Se non vi è Insurrezione, ridurre il Malcontento di 1.

5

Malcontento

Verifica dell'Insurrezione

Edward House

Inf.

Consigliere fidato di Wilson

Riponete tutta l'influenza su una Questione nella Sala d'Attesa di ciascun giocatore a Disponibile.

6

Malcontento

Verifica dell'Insurrezione

Eleutherios Venizelos

Primo Ministro greco

Verifica dell'Insurrezione nei **Balcani**. Se non vi è Insurrezione, aggiungere 1 Malcontento.

7

Malcontento

Verifica dell'Insurrezione

Émile Cottin

Fallì un attentato a Clemenceau

Il giocatore con la Felicità inferiore (tutti in caso di parità) manda ad Esausti 6 Influenza.

8

Malcontento

Verifica dell'Insurrezione

Ferdinand Foch

Inf.

Comandante in Capo Alleato

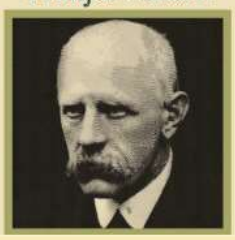
Scegliete un giocatore. Questi o smobilita un'unità militare o perde 2 Felicità.

9

Malcontento

Verifica dell'Insurrezione
+1 al tiro di dado

Fridtjof Nansen



Inf.

Famoso esploratore artico norvegese. Inviato per dare aiuto ai Bolscevichi.

Recuperate 2 Influenza Esausta per ogni pedina strategia Bolscevica su una Questione Sistemata.

10

Malcontento

Verifica dell'Insurrezione
+1 al tiro di dado

Henri Mordacq

Inf.

Generale e aiutante più fidato di Clemenceau

Opzionale: Rendete Irrisolta la Questione Riparazioni di vostra scelta.

11

Malcontento

Verifica dell'Insurrezione
+1 al tiro di dado

Gertrude Bell

Inf.

Lavorò con Wilson sulla Mesopotamia. Propugnò l'autogoverno arabo.

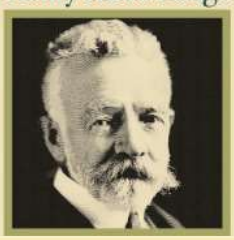
Opzionale: Ridurre il Malcontento in **Medio Oriente** di 3.

12

Malcontento

Verifica dell'Insurrezione
+1 al tiro di dado

Henry Cabot Lodge



Inf.

Senatore US: Presidente della Commissione Relazioni Estere che era contrario ai 14 Punti di Wilson.

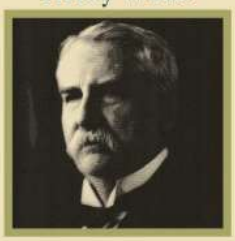
Ciascun giocatore, terminando con voi, sposta una Unità Militare Schierata ad Esausta (se vi è).

13

Malcontento

Verifica dell'Insurrezione
+1 al tiro di dado

Henry White



Inf.

Diplomatico U.S.

Opzionale: Rendete Irrisolta la Questione Lega di vostra scelta.

14

Malcontento

Verifica dell'Insurrezione
+1 al tiro di dado

Herbert Hoover

Inf.

Capo dell'Amministrazione Alimentare US che forniva aiuti all'Europa.

Opzionale: Ridurre il Malcontento in Europa di 3.

15

Malcontento

Verifica dell'Insurrezione
+1 al tiro di dado

Ho Chi Minh

Inf.

Futuro Leader Nazionalista vietnamita, lavorò come aiutante di cucina in un hotel, alias Nguyen Ai Quoc.

Opzionale: Aggiungere un Barile di Polvere da Sparo al Pacifico.

16

Malcontento

Verifica dell'Insurrezione
+1 al tiro di dado

Abdul Aziz "Ibn" Saud

Inf.

Leader arabo.

Aggiungete 2 rimuovete 2 Malcontento nel **Medio Oriente.**

17

Malcontento

Verifica dell'Insurrezione
+1 al tiro di dado

Ida Tarbell

Inf.

Scandalista americana.

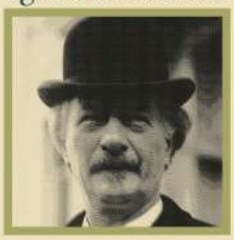
Opzionale: Aggiungere 1 altro Malcontento a ciascuna Regione che ha ottenuto Malcontento dalla questione che è stata sistemata

18

Malcontento

Verifica dell'Insurrezione
+1 al tiro di dado

Ignace Paderewski



Musicista e Statista polacco.

Verifica dell'Insurrezione nei Balcani. Se nessuna Insurrezione, sottrarre 1 Malcontento.

19

Discorso

Rimuove 1 Insurrezione dalla Regione della Questione Sistemata

Take Ionescu

Rappresentante romeno.

Verifica dell'Insurrezione nei Balcani. Se nessuna Insurrezione, sottrarre 1 Malcontento.

20

Discorso

Rimuovere 1 Malcontento dalla Regione della Questione che viene Sistemata

Jan Smuts

Inf.

Leader militare sudafricano e statista (scrisse la prima bozza di accordo della Lega).

Scegliete un giocatore. O riduce la felicità di 1 o aggiunge 2 Malcontento in **Africa.**

21

Discorso

Aggiungere 1 Malcontento dalla Regione della Questione che viene Sistemata

John Foster Dulles

Avvocato americano che creò la "Clausola di Colpevolezza della Guerra" (art. 231)

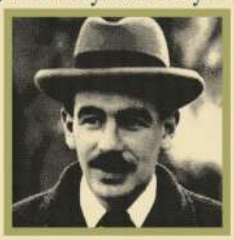
Incrementate il Malcontento in **Europa** di 1 per ogni pedina strategica Economia su una Questione Sistemata..

22

Discorso

Ogni giocatore perde 1 Felicità per Militare Schierato

John Maynard Keynes



Inf.

Rappresentante del Tesoro britannico

Terminando con voi, ogni giocatore o recupera 4 Influenza da Esausti o incrementa la Felicità di 2.

23

Discorso

Ogni giocatore perde 1 Felicità per Militare Schierato

Keith Murdoch

Inf.

Giornalista australiano, anti-britannico. Padre di Rupert Murdoch.

Opzionale: Aggiungere 2 Malcontento nel **Pacifico**.

24

Scandalo

Spostate tutti i Militari Schierati ad Esausti.

Vladimir Lenin

Inf.

Leader bolscevico.

A partire da voi, ciascun giocatore o effettua una azione Smobilitazione o riduce la Felicità di 2.

25

Scandalo

Ogni giocatore perde 1 Felicità per Militare Schierato

Lu Zhengxiang

Inf.

Leader della delegazione cinese.

Aggiungere o rimuovere 1 Malcontento dal **Pacifico**.

26

Scandalo

Verifica dell'Insurrezione. Se non viene Irrisolta una Questione, aggiungere 1 Malcontento

Mahatma Gandhi

Leader della resistenza indiana al governo del Regno Unito.

Se non vi sono pedine di strategia Autodeterminazione su Questioni nel **Medio Oriente**, Verifica dell'Insurrezione in **Medio Oriente**.

27

Carestia

Aggiungere 2 Malcontento ad una Regione a caso.

Maurice Hankey

Inf.

Segretario del Gabinetto britannico.

Opzionale: Rendete Irrisolta una Questione Lega o Riparazioni.

28

Carestia

Aggiungere 2 Malcontento ad una Regione a caso.

Millicent Fawcett

Inf.

Femminista britannica, intellettuale, leader politico e scrittrice.

Terminando con voi, ogni giocatore spende 4 Influenza o perde 2 Felicità.

29

Guerra Civile

Aggiungere 1 Malcontento ad una Regione a caso.

Nikola I Petrović-Njegoš

Inf.

Re del Montenegro.

Opzionale: Aggiungere 1 Malcontento nei **Balcani**.

30

Guerra Civile

Aggiungere 1 Barile di Polvere da Sparo ad una Regione a caso.

Nikola Pašić

Inf.

Primo Ministro della Serbia.

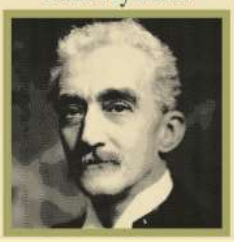
Opzionale: Aggiungere 2 Malcontento nei **Balcani**.

31

Ribellione

Verifica dell'Insurrezione nella Regione della Questione che viene Sistemata.

Paul Hymans



Inf.

Ministro belga per gli Affari Esteri

Opzionale: Aggiungere 2 Malcontento in **Europa**.

32

Sciopero

Chi controlla la Questione che viene Sistemata perde 2 Felicità.

Prince Feisal

Inf.

Leader arabo contro gli Ottomani.

Aggiungere o rimuovere 2 Malcontento nel **Medio Oriente**.

33

Sciopero

Ogni giocatore perde 1 Felicità per ogni Militare Schierato.

Marie of Edinburgh

Inf.

Regina della Romania.

Opzionale: Rendere Esausta 1 Influenza o aggiungere 1 Malcontento ai **Balcani** o **all'Europa**.

34

Disastro Naturale

Aggiungere 2 Malcontento ad una Regione a caso.

Robert Borden

Inf.

Primo Ministro del Canada.

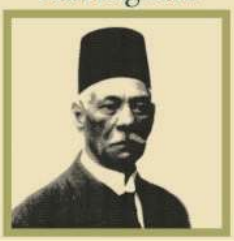
Opzionale: Esaurire 2 Influenza per rimuovere 1 Barile di Polvere da Sparo da qualsiasi Regione.

35

Marcia per i Diritti

Ogni giocatore perde 2 Felicità per ogni Militare Schierato.

Saad Zaghloul



Leader egiziano che si rivoltò nel 1919.

Verifica dell'Insurrezione nel **Medio Oriente**.

36

Marcia per i Diritti

Chi controlla la Questione che viene Sistemata perde 1 Felicità.

Samuel Gompers

Inf.

Fondatore della Organizzazione Internazionale del Lavoro

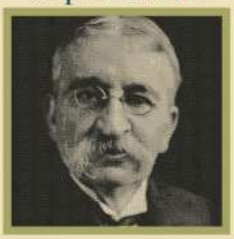
Terminando con voi, ogni giocatore o manda ad esausti 3 Influenza o perde 2 Felicità.

37

Marcia per i Diritti

Ogni giocatore perde 1 Felicità per Militare Schierato

Stéphen Pichon



Inf.

Ministro francese degli Affari Esteri.

Opzionale: Rendere Irrisolta una Questione Lega.

38

Suffragette

Il giocatore che controlla il maggior numero di Questioni sposta 2 Influenza ad esausti (se parità, tutti i giocatori in parità).

Sykes-Picot

Inf.

Partizione del Medio Oriente. (Accordo Segreto)

Opzionale: spendere 1 Influenza per aggiungere 1 Barile di Polvere da Sparo nel **Medio Oriente**.

39

Tentativi di Recupero

Rimuovere 1 Barile di Polvere da Sparo da una Regione a caso.

T.E. Lawrence

Inf.

Lawrence d'Arabia.

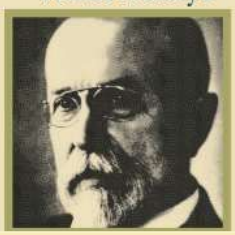
Aggiungere o rimuovere 1 Malcontento nel **Medio Oriente**.

40

Tentativi di Recupero

Rimuovere 1 Barile di Polvere da Sparo da una Regione a caso.

Tomáš Masaryk



Inf.

Statista Ceco.
Primo Presidente della Cecoslovacchia.

Opzionale: Mandate ad Esausti 2 Influenza per ridurre 2 Malcontento dall'**Europa**.

41

Gossip

Ciascun giocatore recupera 4 Influenza da Esausti.

Vittorio Orlando

Inf.

Primo Ministro dell'Italia.

Scegliere un giocatore e due regioni. O manda ad Esausti 4 Influenza OPPURE aggiunge 1 Malcontento in ciascuna.

42

Gossip

Spostate tutti i Militari Schierati ad Esausti.

W.E.B. Du Bois

Inf.

Leader americano dei Diritti Civili, Scrittore ed Editore.

Opzionale: Mandate ad Esausti 3 Influenza per incrementare la Felicità di 2.

43

Manovre Militari

Ciascun giocatore, finendo con voi, può spostare un Militare Schierato o Esausto a Disponibile.

Wellington Koo

Inf.

Ambasciatore cinese negli Stati Uniti.

Opzionale: Mandate ad Esausti 2 Influenza per ridurre 2 Malcontento dal **Pacifico**.

44

Manovre Militari

Ciascun giocatore, finendo con voi, può spostare un Militare Schierato o Esausto a Disponibile.

Winston Churchill

Inf.

Segretario di Stato britannico della Guerra.

Opzionale: Effettuate una azione Schieramento e poi ottenere 1 Felicità.

45

Manovre Militari

Ciascun giocatore, finendo con voi, può spostare un Militare Schierato o Esausto a Disponibile.

Minaccia Bolscevica

Prima Paura dei Rossi!

Verifica dell'Insurrezione in **Europa.** +1 al Tiro di Dado.

46

LE CARTE STRATEGIA

Mobilitazione
I tedeschi non sono soddisfatti del processo di pace e l'Armistizio si sta interrompendo. La strategia è di usare la postura militare per sedare l'intransigenza tedesca.
Per
1
Per
1
Qualsiasi
Per
1
Per
M
1
7

Commercio Globale
Minore pressioni per avere le riparazioni e la promessa delle opportunità di crescita date dall'economia globale.
Per
2
Per
-1
Bonus
x2
Per
Regione
≤3
1
6

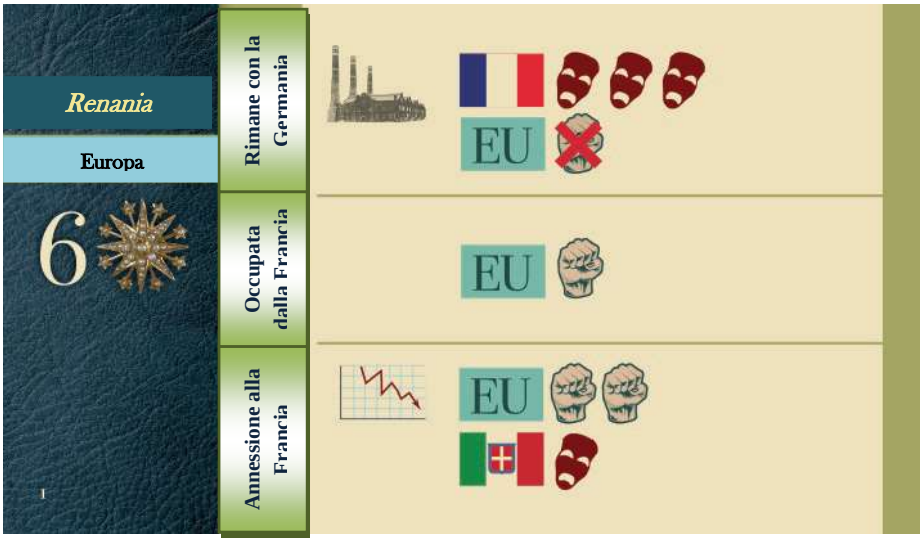
Crescita Nazionale
Gli inglesi ed i francesi tengono i loro imperi sotto controllo dopo le aspirazioni all'autodeterminazione non soddisfatte, sostituite dalla promessa del Commonwealth e della futura indipendenza.
Per
Qualsiasi
1
Per
1
No
3
Ciascuno
Per
Regione
≥4
1
5

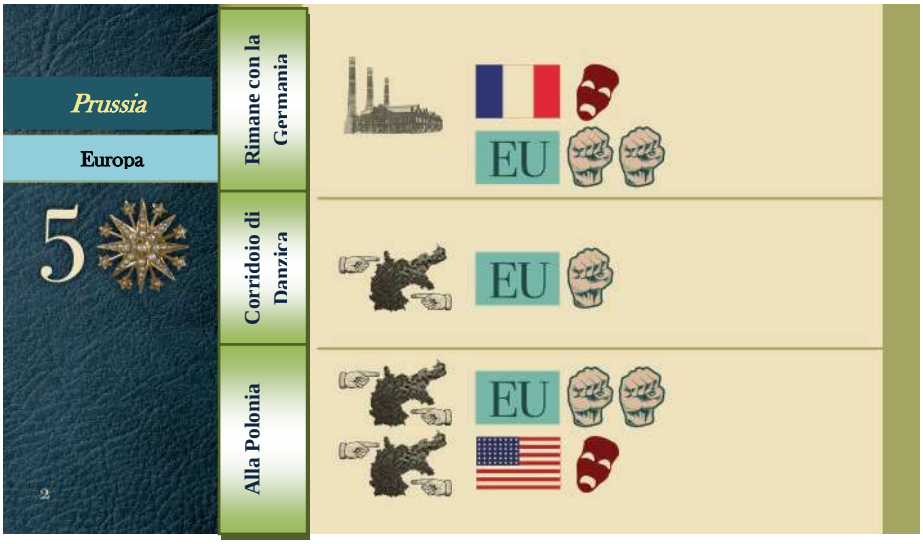
I 14 Punti
La visione del mondo di Wilson.
Per
1
Per
1
Yes
3
Ciascuno
Per
Questione Lega che controllate
2
4

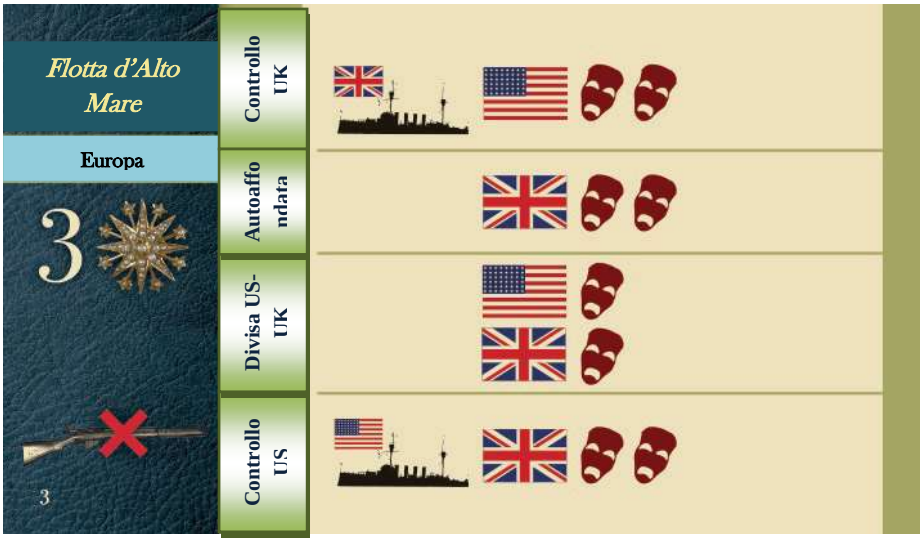
Revanscismo
Politiche aggressive espandono e recuperano i territori perduti. Posizione tenuta da britannici ed italiani (costa balcanica).
Per
M
2
Qualsiasi
Per
1
Per
1
Yes
3
Ciascuno
3

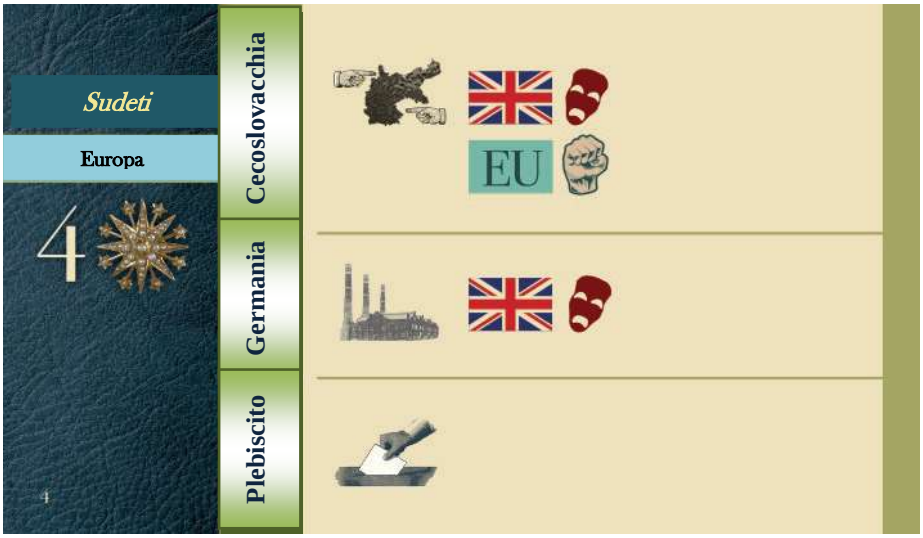
Riparazioni
REPARATIONS
$55,000,000,000
Il britannico ed il francese spinsero molto per avere riparazioni e materiali dai tedeschi.
Per
1
Per
1
Bonus
x2
Per
Questione Riparazioni che controllate
2
2

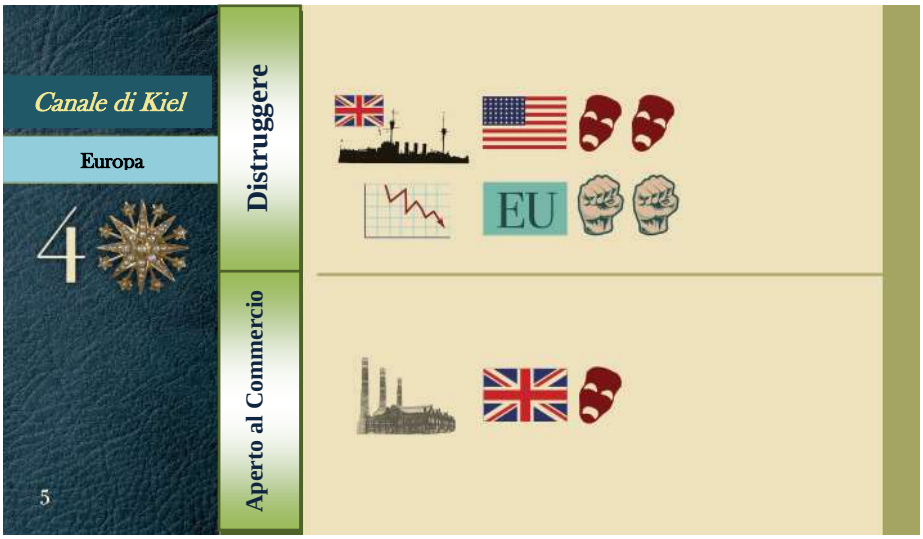
Contenimento del Comunismo
Churchill vince la discussione sull'intervento.
Ogni
Qualsiasi
1
Per
2
Per
1
Yes
3
Ciascuno
1

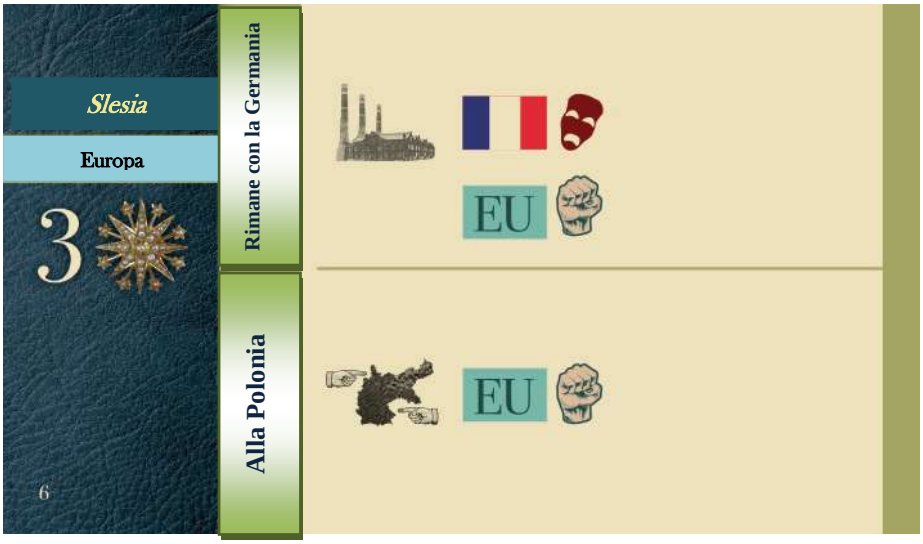

Renania
Europa
6
1
Rimane con la Germania
Occupata dalla Francia
Annessione alla Francia
EU
EU
EU

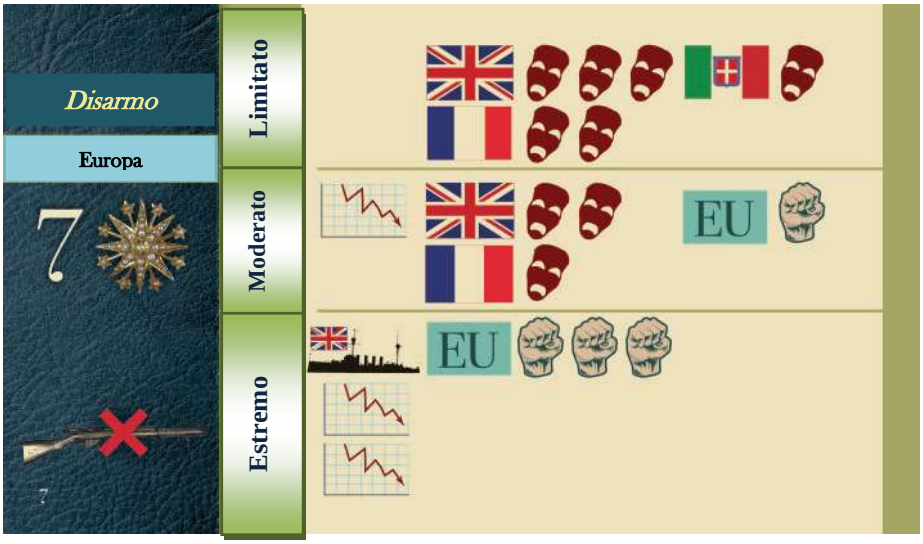

Prussia
Europa
5
2
Rimane con la Germania
Corridoio di Danzica
Alla Polonia
EU
EU
EU

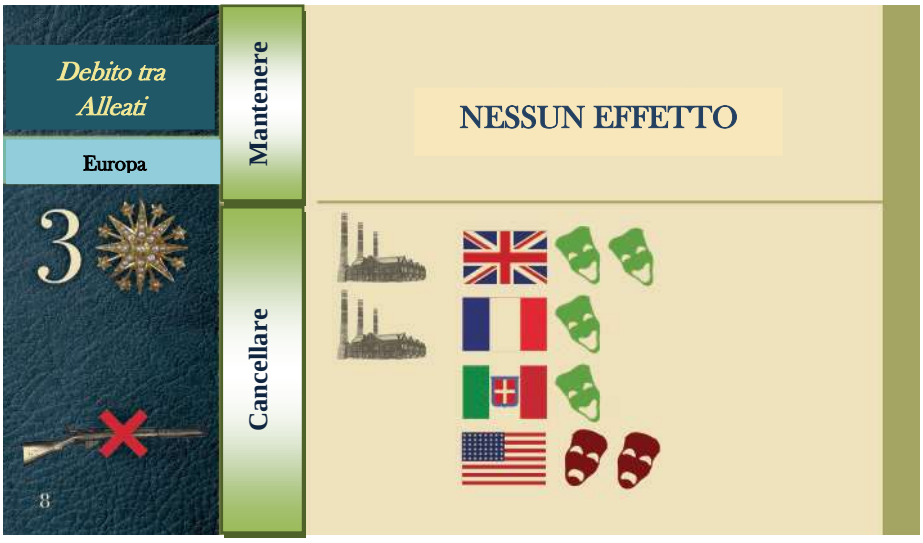

Flotta d'Alto Mare
Europa
3
3
Controllo UK
Autoaffondata
Divisa US-UK
Controllo US

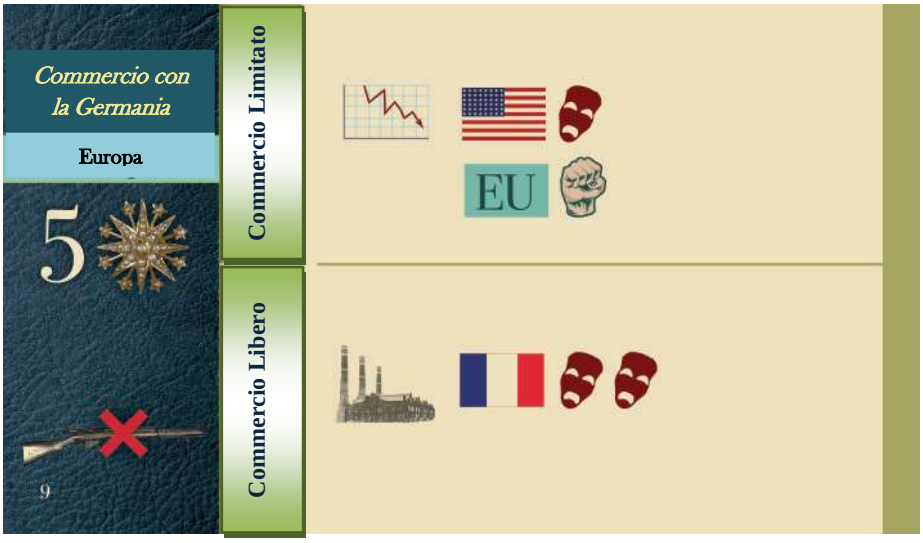

Sudeti
Europa
4
4
Cecoslovacchia
Germania
Plebiscito
EU

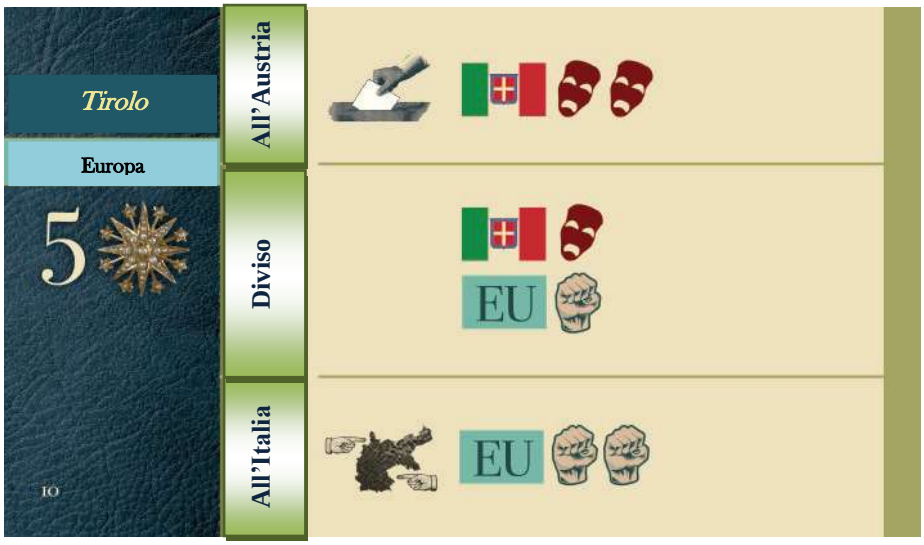

Canale di Kiel
Europa
4
5
Distruggere
Aperto al Commercio
EU

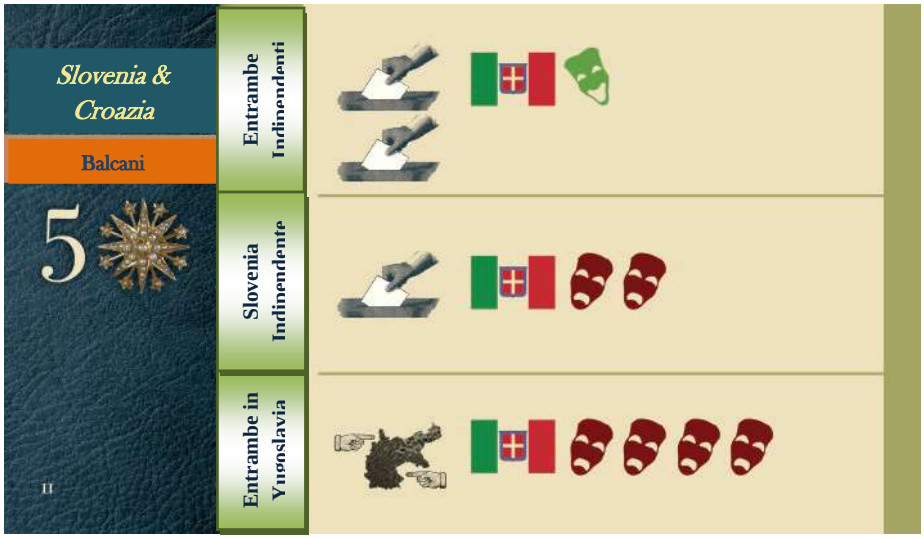

Slesia
Europa
3
6
Rimane con la Germania
Alla Polonia
EU
EU

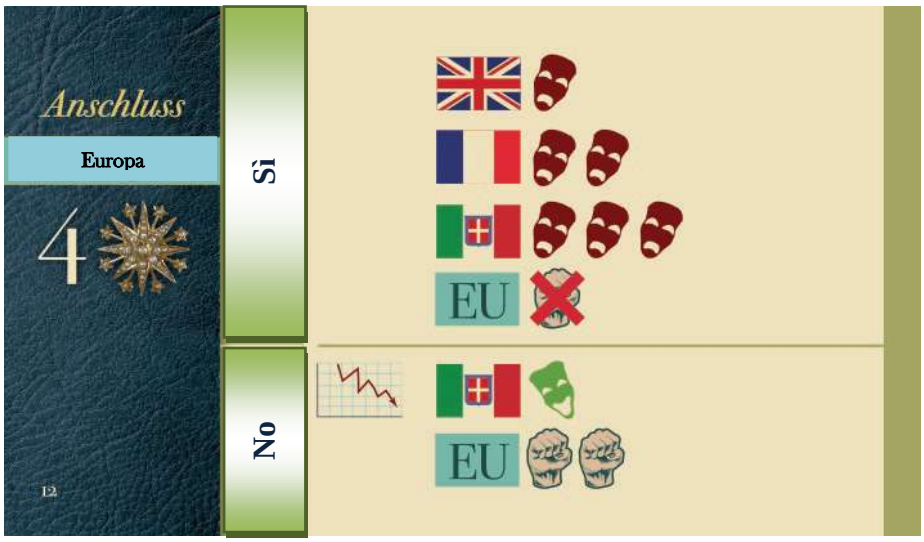

Disarmo
Europa
7
Limitato
Moderato
Estremo
EU
EU


Debito tra Alleati
Europa
3
Mantenere
Cancellare
NESSUN EFFETTO


Commercio con la Germania
Europa
5
Commercio Limitato
Commercio Libero
EU


Tirolo
Europa
5
10
All'Austria
Diviso
EU
All'Italia
EU

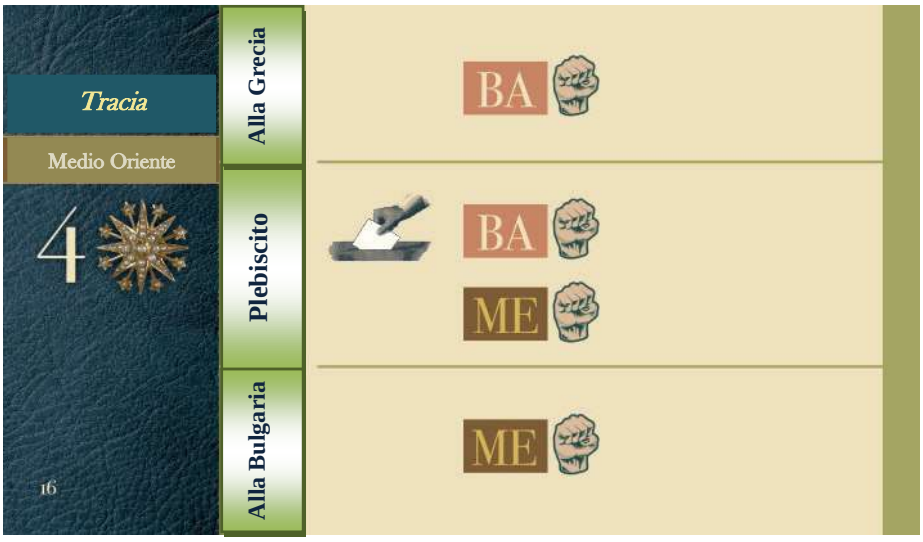

Slovenia & Croazia
Balcani
5
11
Entrambe Indipendenti
Slovenia Indipendente
Entrambe in Yugoslavia


Anschluss
Europa
4
12
Sì
EU
No
EU

Montenegro
Balcani
3
13
Indipendente
BA
Plebiscito
Alla Yugoslavia

Isole Dalmate
Balcani
3
14
All'Italia
BA
Alla Yugoslavia

Fiume
Balcani
3
15
All'Italia
BA
Plebiscito
Alla Yugoslavia

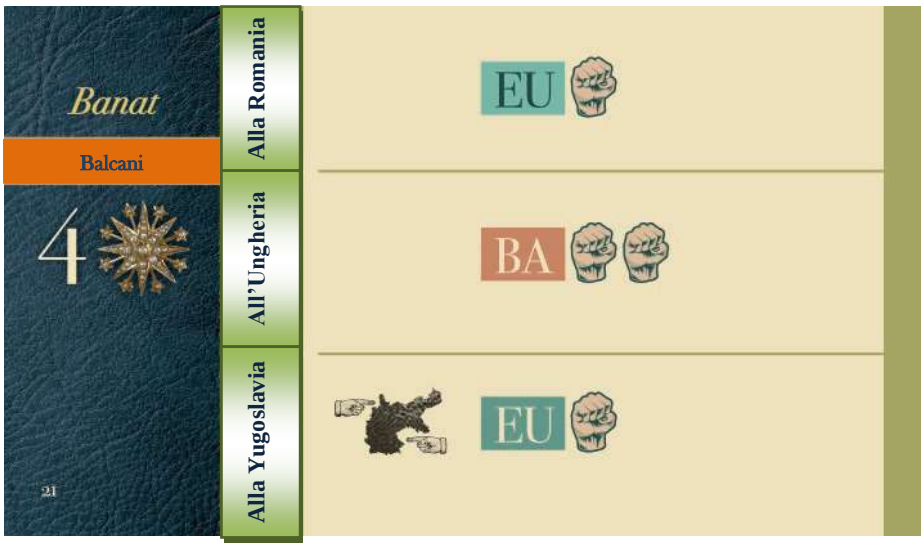

Tracia
Medio Oriente
4
16
Alla Grecia
Plebiscito
Alla Bulgaria
BA
BA
ME
ME

Macedonia
Balcani
3
17
Alla Grecia
Alla Yugoslavia
BA
ME

Constantinople
Medio Oriente
6
18
Alla Grecia
Città Aperta
Alla Turchia
ME
ME
BA

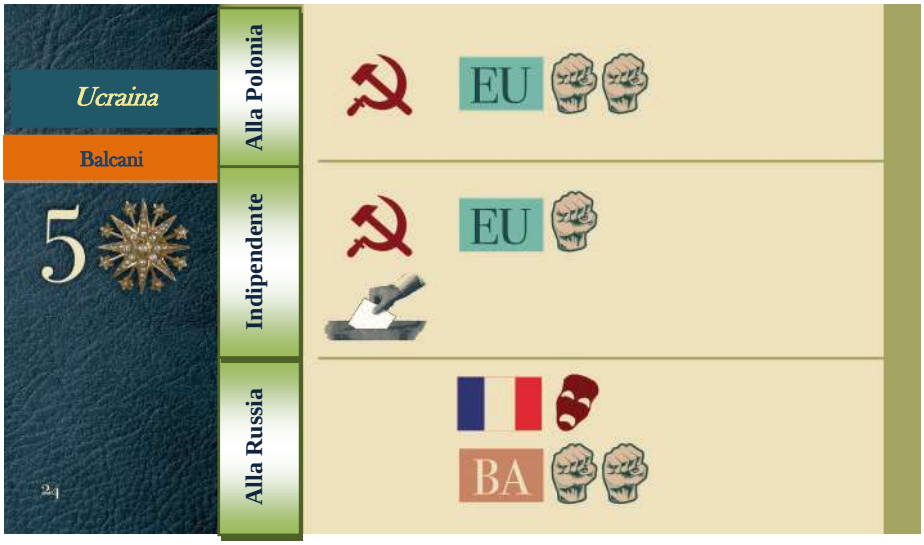
Smirne
Medio Oriente
5
19
All'Italia
Alla Grecia
Alla Turchia
BA
ME
ME
BA

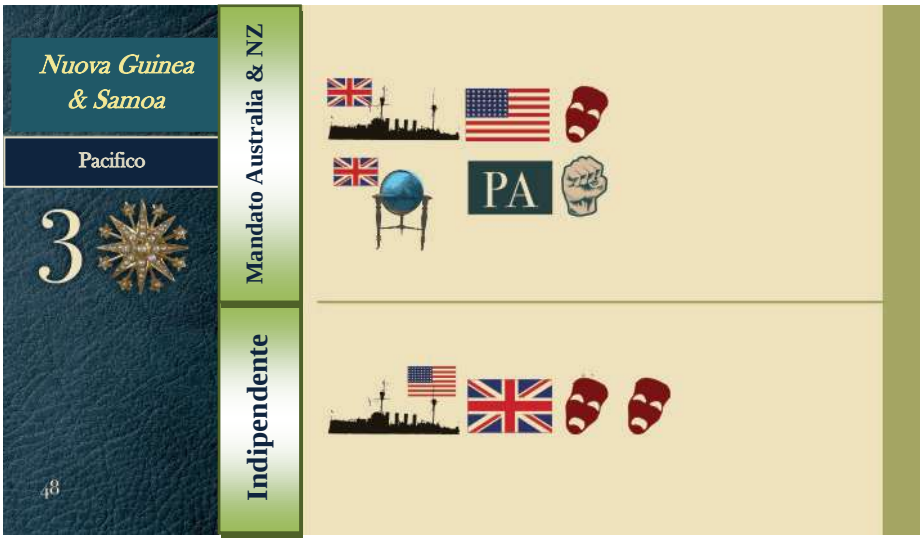
Bessarabia
Balcani
4
20
Alla Romania
Alla Russia
EU
BA

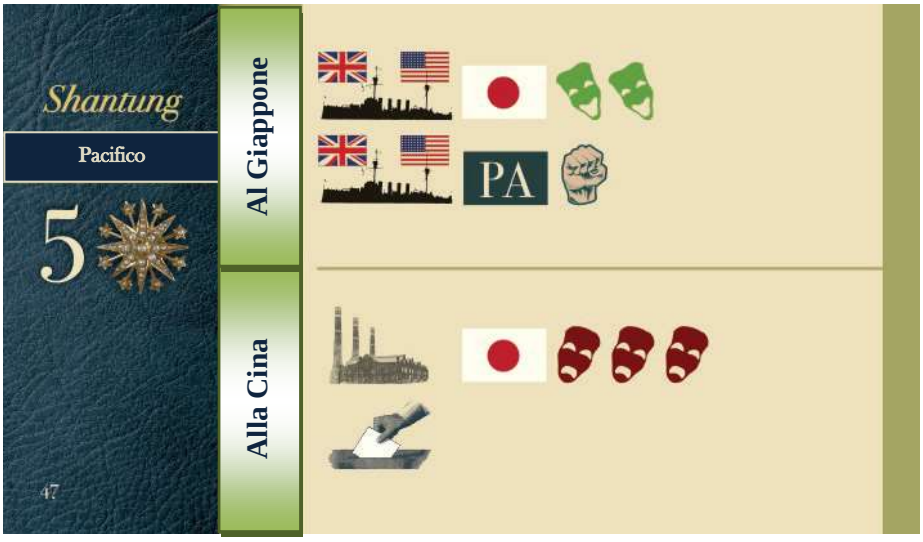

Banat
Balcani
4
21
Alla Romania
All'Ungheria
Alla Yugoslavia
EU
BA
EU

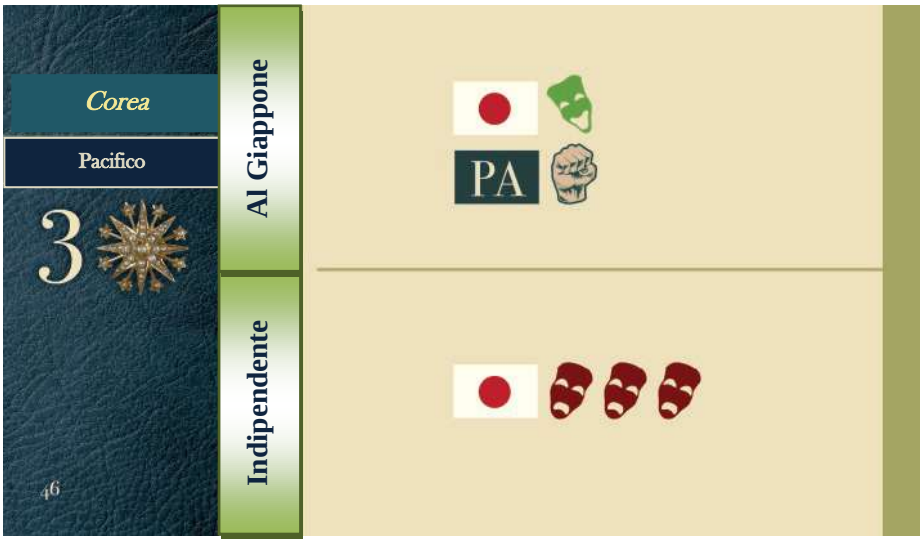
Transilvania
Balcani
3
22
Alla Romania
BA
Alla Yugoslavia
BA

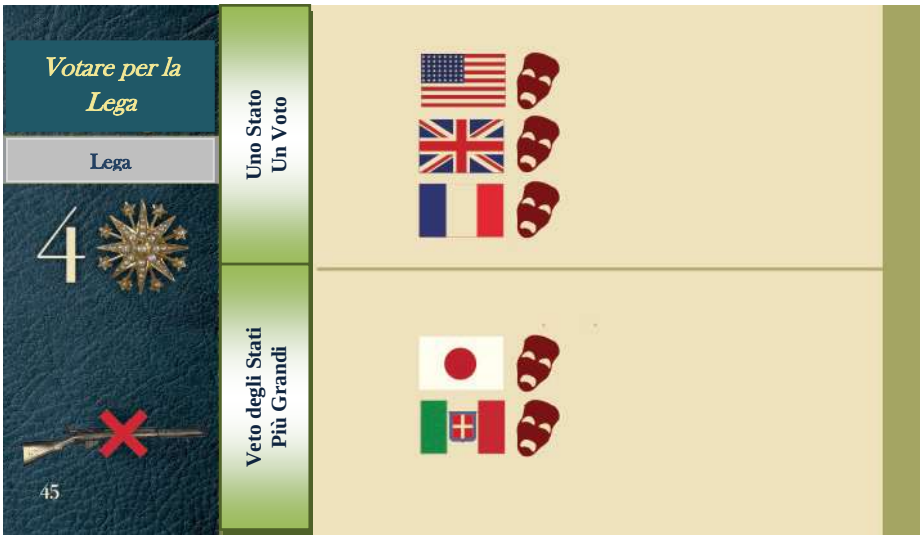
Dobrugia
Balcani
4
23
Alla Romania
ME
Plebiscito
Alla Bulgaria
BA

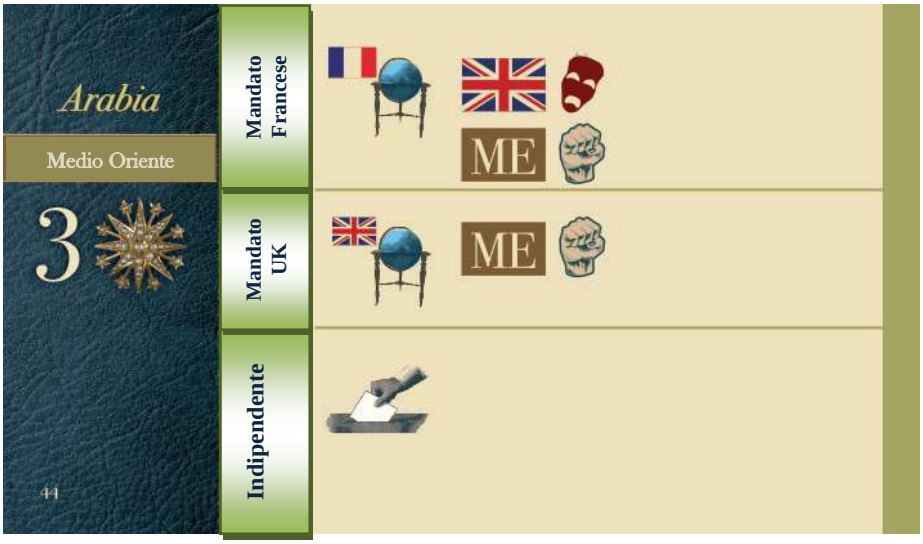

Ucraina
Balcani
5
24
Alla Polonia
EU
Indipendente
EU
Alla Russia
BA

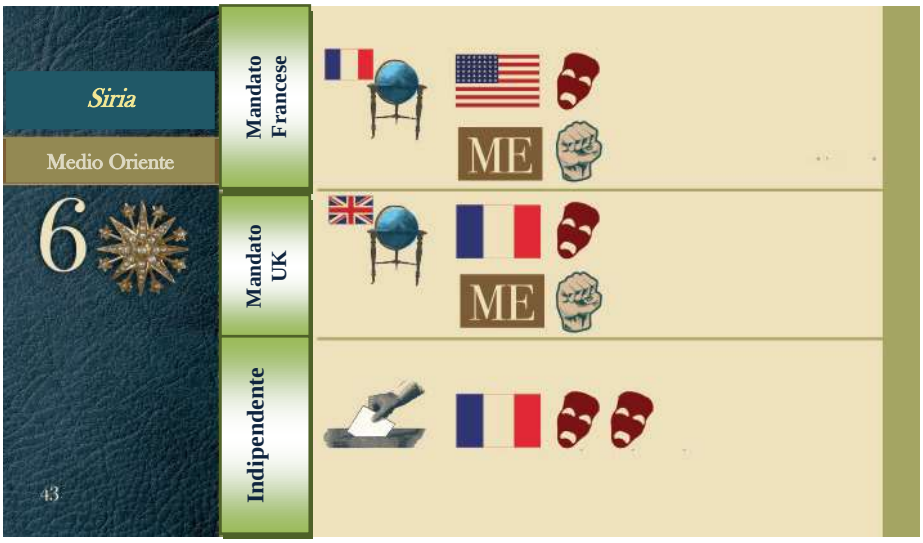

Nuova Guinea & Samoa
Pacifico
3
48
Mandato Australia & NZ
PA
Indipendente

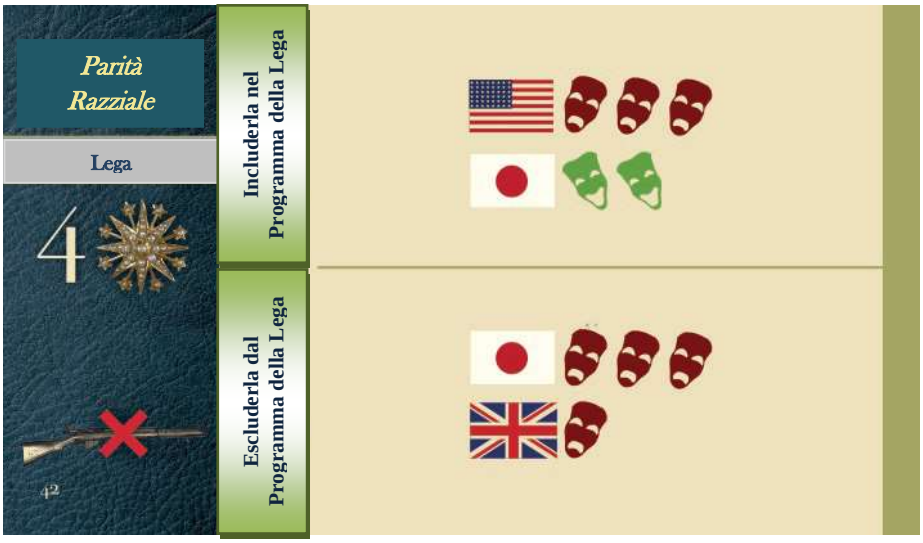

Shantung
Pacifico
5
47
Al Giappone
PA
Alla Cina

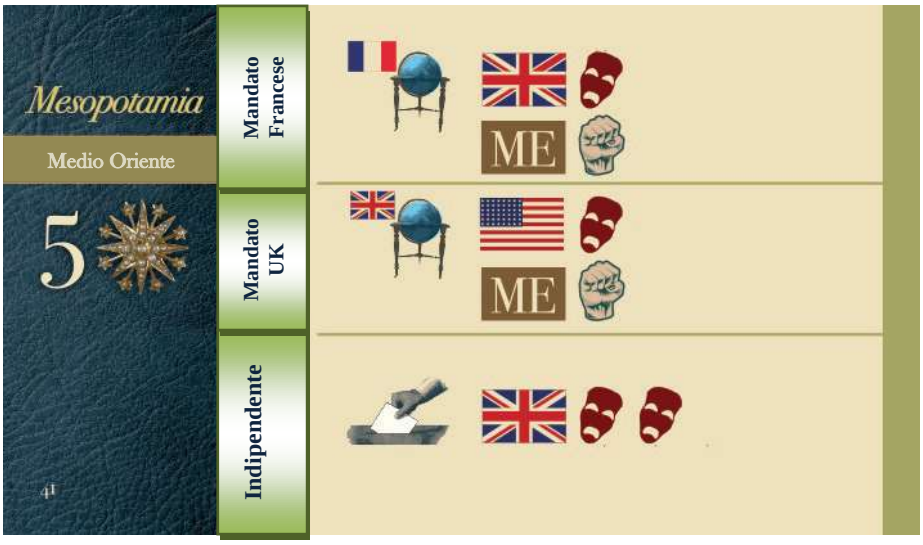

Corea
Pacifico
3
46
Al Giappone
PA
Indipendente

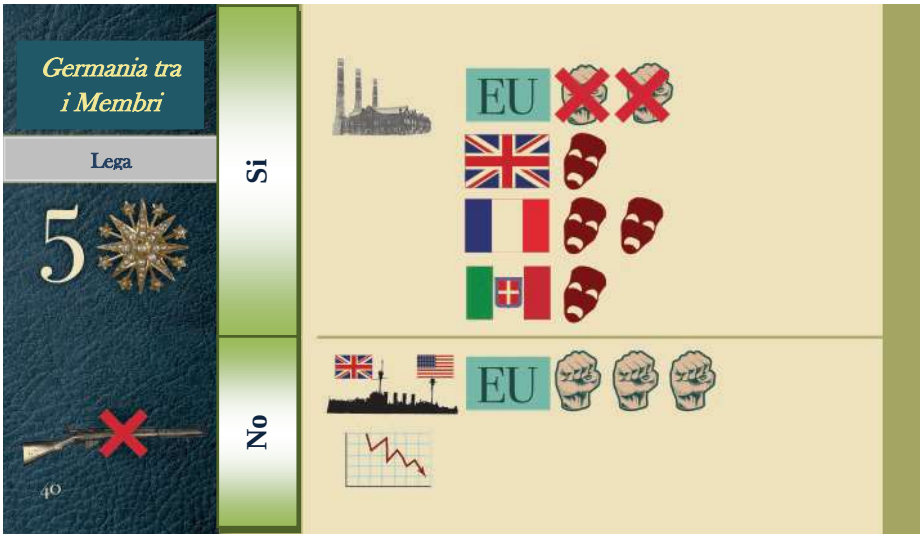

Votare per la Lega
Lega
4
45
Uno Stato Un Voto
Veto degli Stati Più Grandi


Arabia
Medio Oriente
3
44
Mandato Francese
ME
Mandato UK
ME
Indipendente

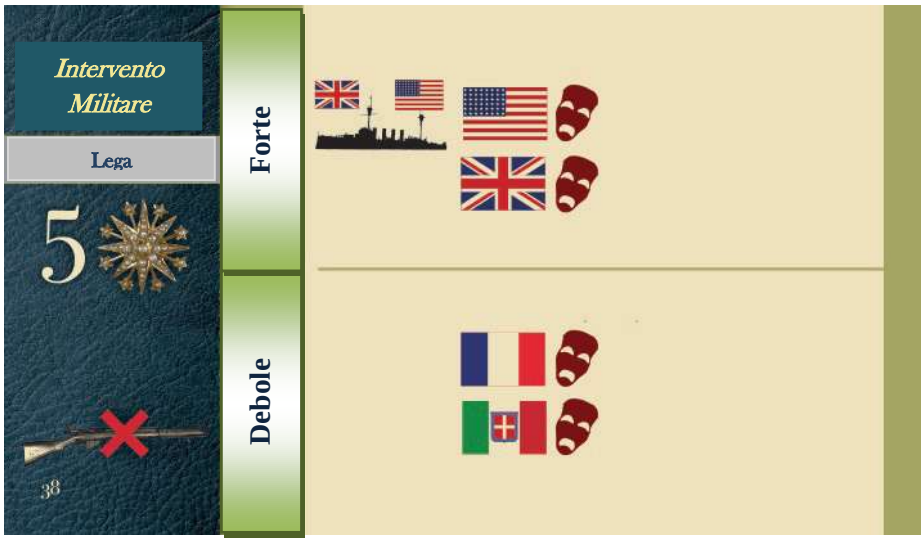

Siria
Medio Oriente
6
43
Mandato Francese
ME
Mandato UK
ME
Indipendente


Parità Razziale
Lega
4
42
Includerla nel Programma della Lega
Escluderla dal Programma della Lega

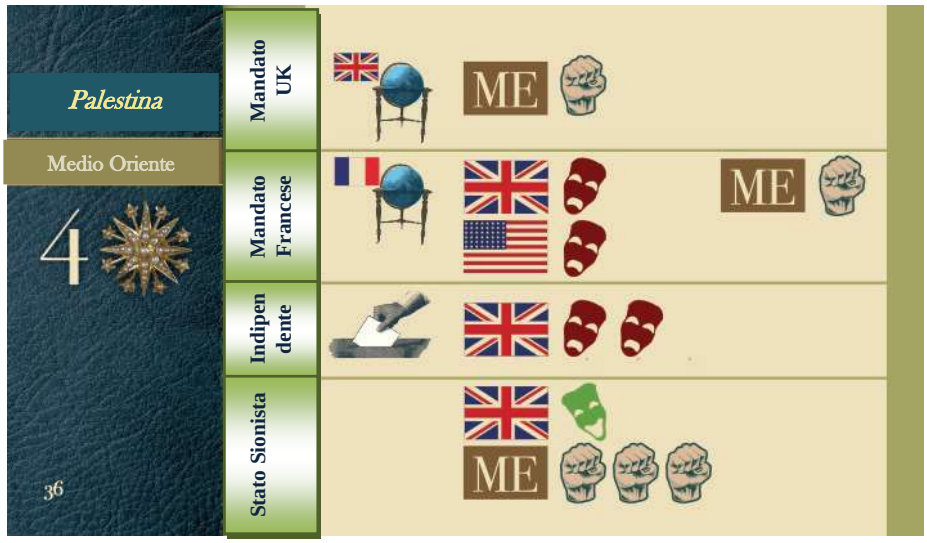

Mesopotamia
Medio Oriente
5
41
Mandato Francese
ME
Mandato UK
ME
Indipendente

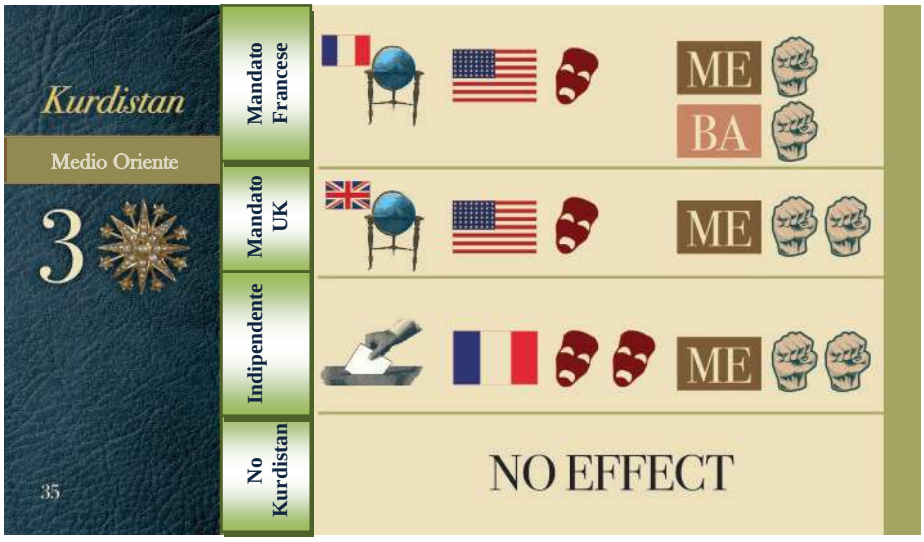

Germania tra i Membri
Lega
5
40
Si
EU
No
EU

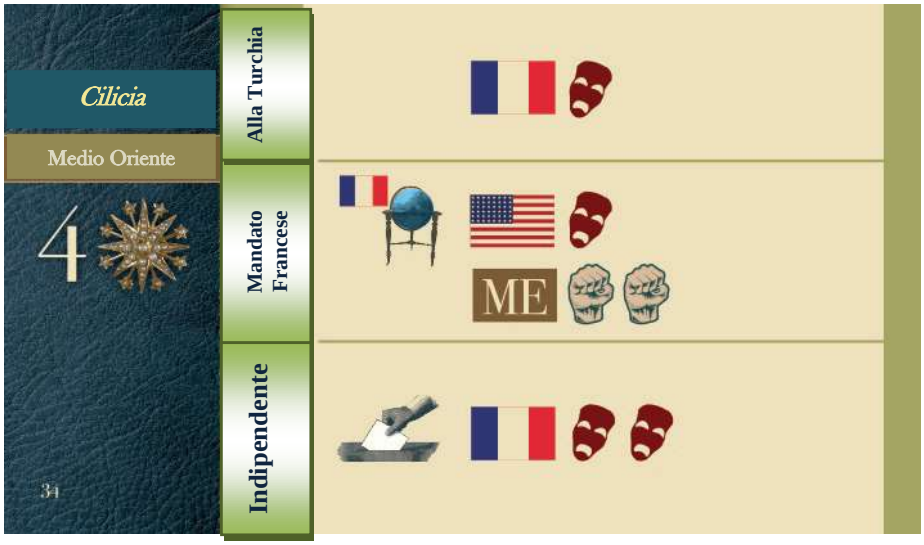
Riforma del Lavoro
Lega
4
39
Creare l'Organizzazione Internazionale del Lavoro
Non Crearla

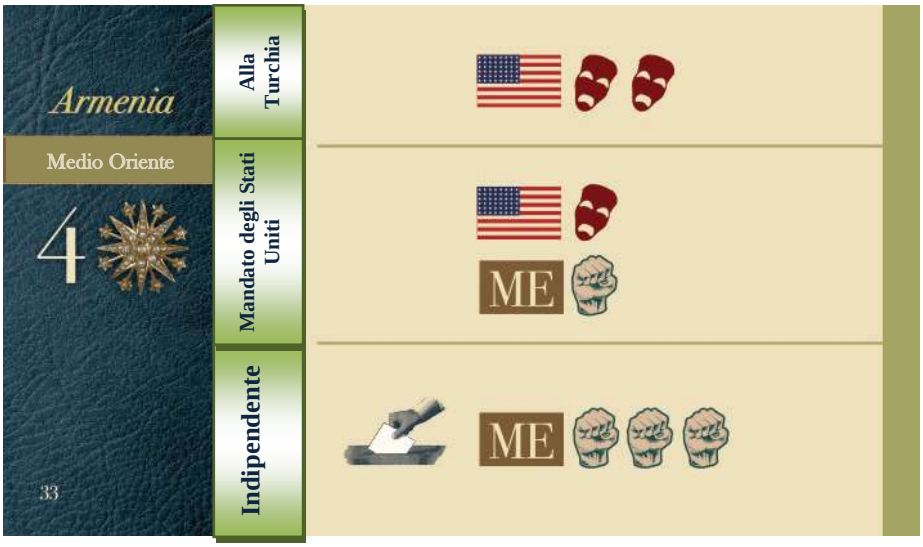

Intervento Militare
Lega
5
38
Forte
Debole

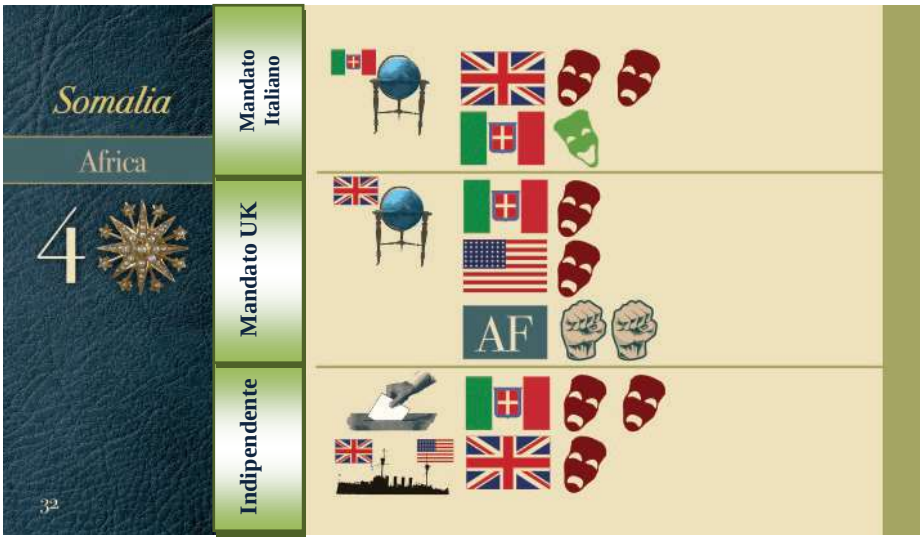
Suffragio Femminile
Lega
3
37
Includerlo nel Programma della Lega
Escluderlo dal Programma della Lega

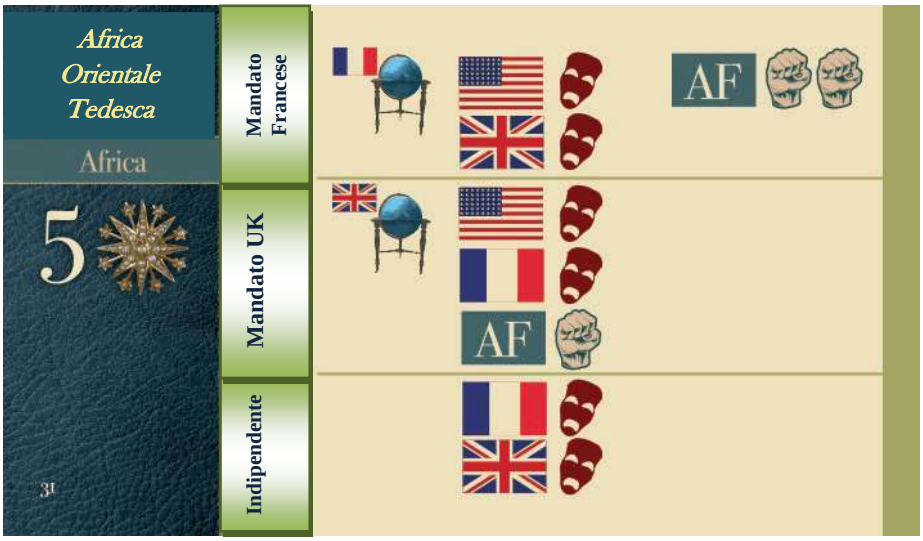

Palestina
Medio Oriente
4
36
Mandato UK
ME
Mandato Francese
ME
Indipen dente
Stato Sionista
ME

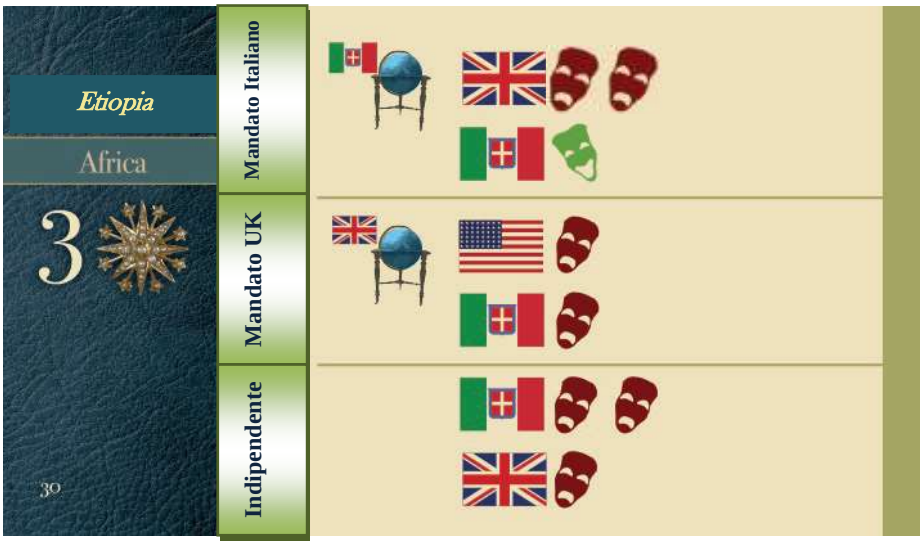

Kurdistan
Medio Oriente
3
35
Mandato Francese
ME
BA
Mandato UK
ME
Indipendente
ME
No Kurdistan
NO EFFECT

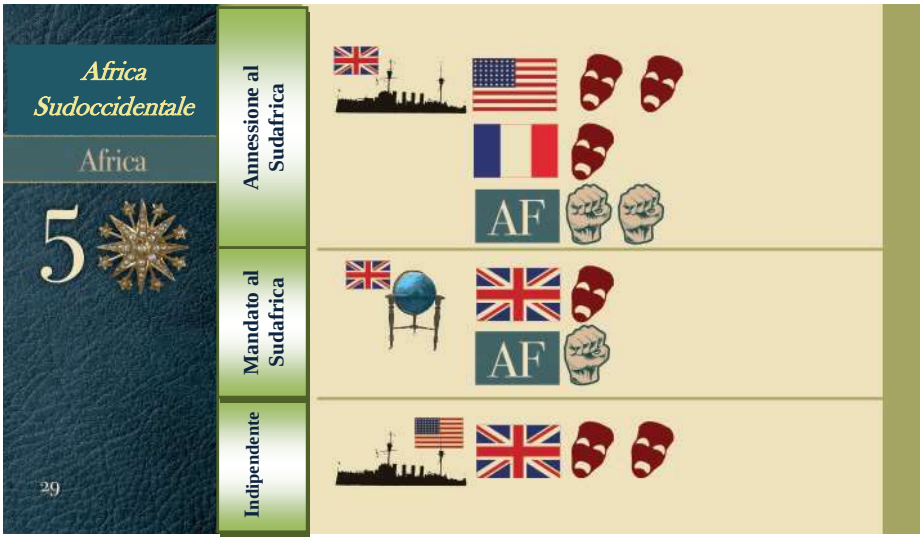

Cilicia
Medio Oriente
4
34
Alla Turchia
Mandato Francese
ME
Indipendente

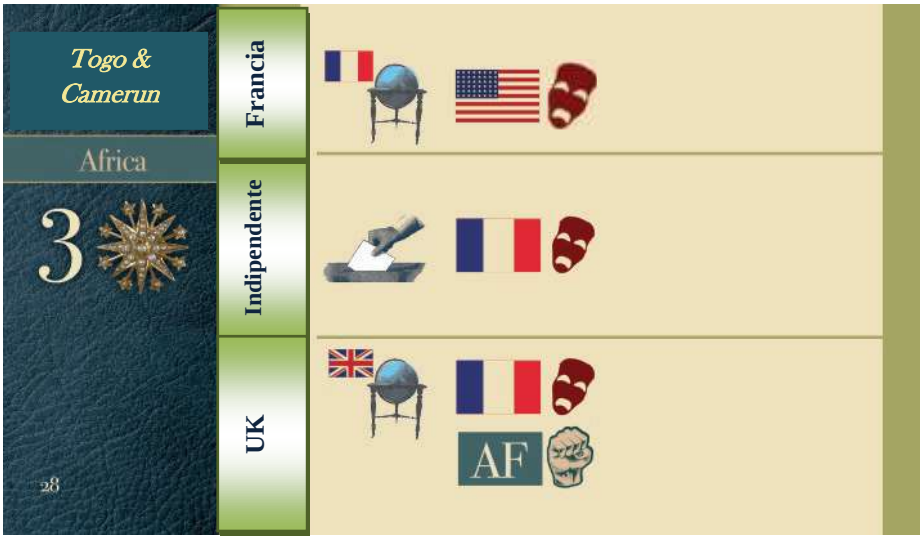

Armenia
Medio Oriente
4
33
Alla Turchia
Mandato degli Stati Uniti
Indipendente
ME
ME

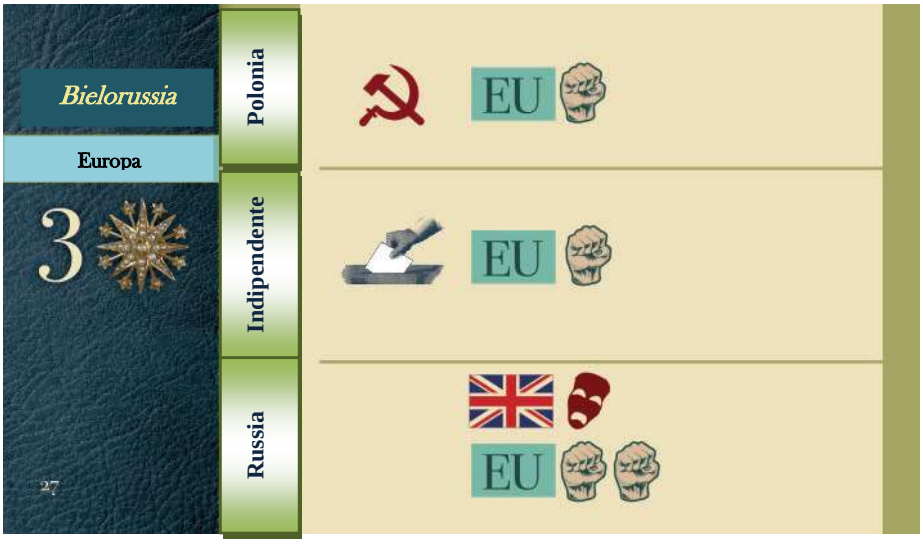

Somalia
Africa
4
32
Mandato Italiano
Mandato UK
Indipendente
AF

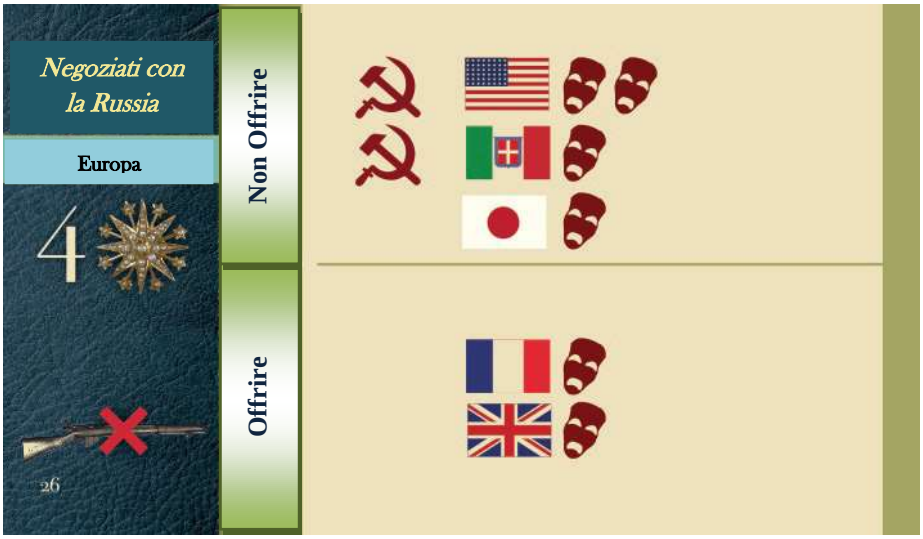

Africa Orientale Tedesca
Africa
5
31
Mandato Francese
Mandato UK
Indipendente
AF
AF

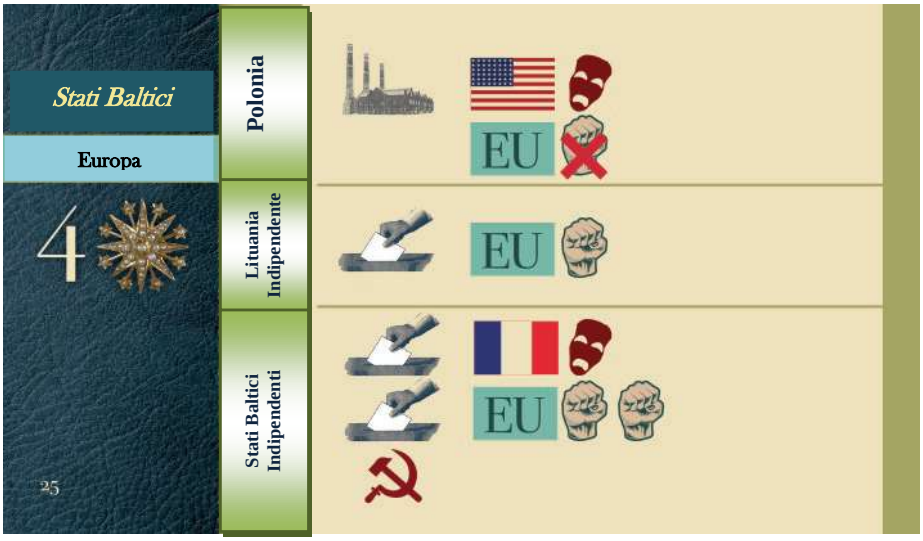

Etiopia
Africa
3
30
Mandato Italiano
Mandato UK
Indipendente

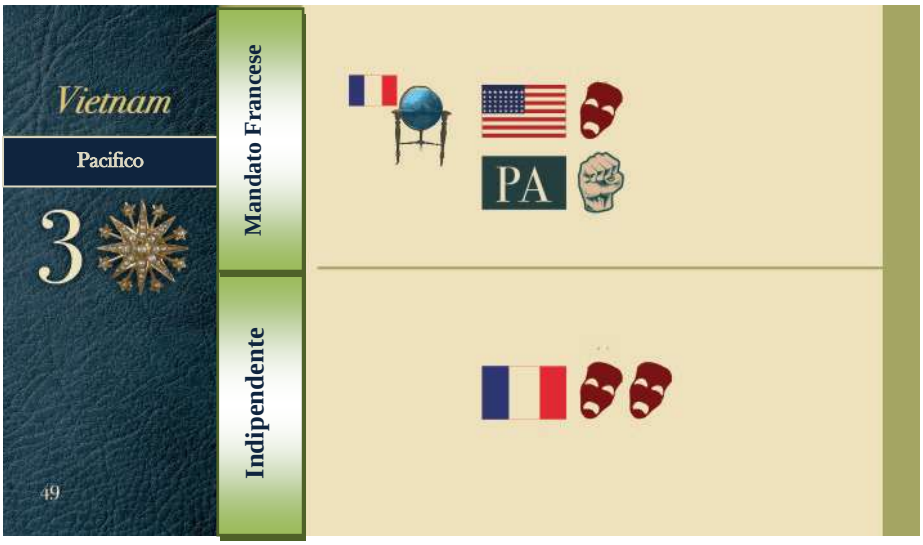

Africa Sudoccidentale
Africa
5
29
Annessione al Sudafrica
Mandato al Sudafrica
Indipendente
AF
AF

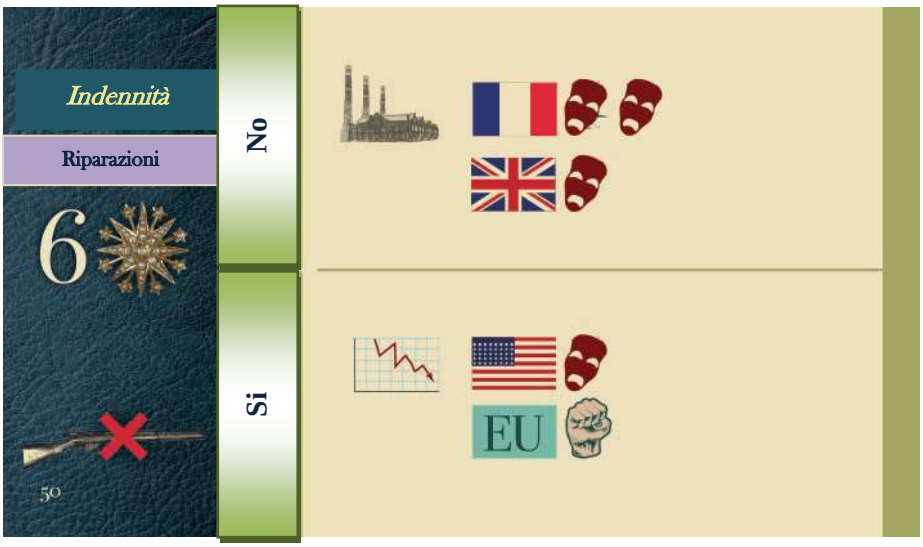

Togo & Camerun
Africa
3
28
Francia
Indipendente
UK
AF

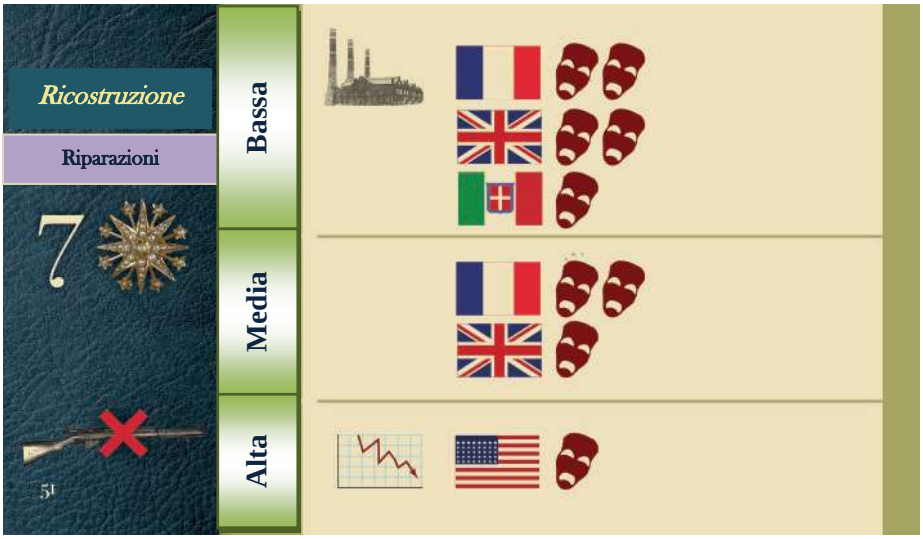

Bielorussia
Europa
3
27
Polonia
Indipendente
Russia
EU
EU
EU

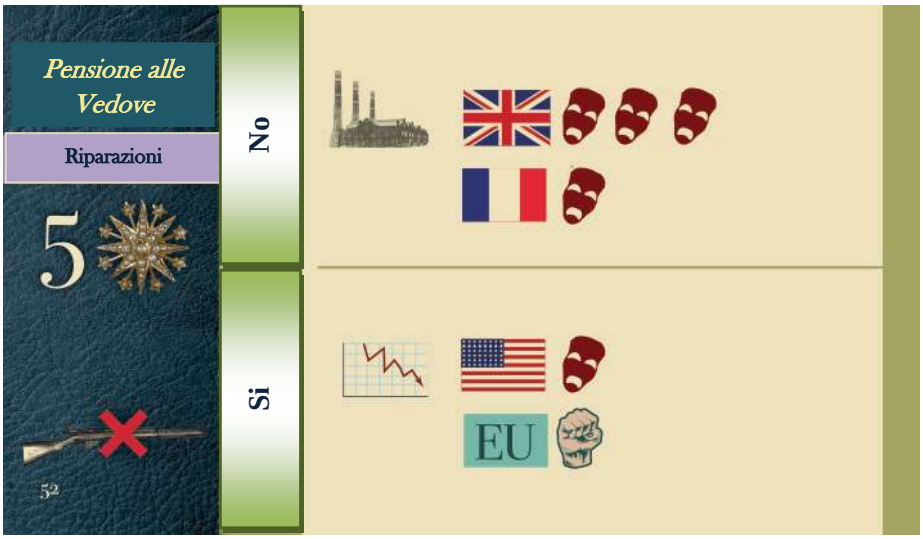

Negoziati con la Russia
Europa
4
26
Non Offrire
Offrire

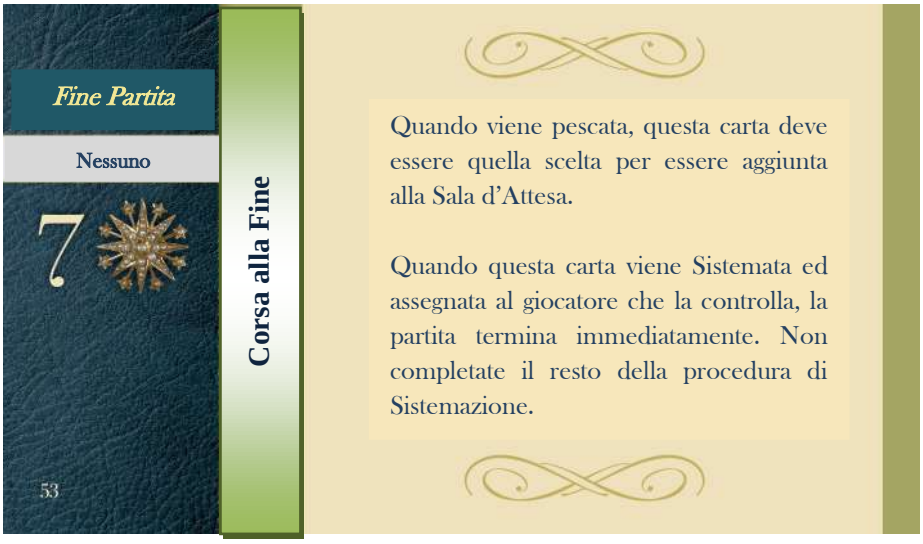

Stati Baltici
Europa
4
25
Polonia
Lituania Indipendente
Stati Baltici Indipendenti
EU
EU
EU


Vietnam
Pacifico
3
49
Mandato Francese
Indipendente
PA


Indennità
Riparazioni
6
50
No
Si
EU


Ricostruzione
Riparazioni
7
51
Bassa
Media
Alta


Pensione alle Vedove
Riparazioni
5
52
No
Si
EU


Fine Partita
Nessuno
7
53
Corsa alla Fine
Quando viene pescata, questa carta deve essere quella scelta per essere aggiunta alla Sala d'Attesa.
Quando questa carta viene Sistemata ed assegnata al giocatore che la controlla, la partita termina immediatamente. Non completate il resto della procedura di Sistemazione.