

REGOLAMENTO

1933

Idea e realizzazione di Sergio Fabra (2023) - Florida (SR) - e-mail: sergio@fabra.biz
sito web: www.fabra.biz - Revisione di Alessio Fabra - Tambù srl, Centro Direzionale Milano
2, Palazzo Canova, 5° piano - Via Fratelli Cervi snc - 20090 Segrate (MI) - Prodotto in Italia

60 Euro

Scopo del gioco

Il gioco inizia a gennaio 1933, quando Hitler divenne cancelliere della Germania, e termina a gennaio 1939, otto mesi prima dell'invasione della Polonia. Fu un periodo complesso e travagliato che pose ai capi di Stato diversi problemi di difficile soluzione.

I fatti che condussero al tragico epilogo che portò alla seconda guerra mondiale sono alla base delle scelte dei giocatori per costruire la loro politica.

Si devono trovare le soluzioni più idonee per risollevare la situazione economica e sociale del proprio Paese attraverso investimenti mirati nei settori produttivi chiave.

Obiettivo del gioco è completare entro l'anno la manovra finanziaria decisa da ogni giocatore prima di iniziare un nuovo ciclo di 12 turni.

Alla fine dei sei anni chi avrà realizzato il punteggio più alto sarà il vincitore.

Preparazione della partita

Sulla plancia sono presenti 5 Stati leader, 20 Stati non rappresentati, 3 aree coloniali e 2 Stati neutrali. Gli Stati leader rappresentano una precisa ideologia politica: Francia e Regno Unito liberale, Germania e Italia nazionalista, Unione Sovietica socialista.

Ad ogni giocatore viene assegnato uno Stato a scelta o a caso; se i giocatori sono 4, non viene assegnata l'Unione Sovietica, se sono 3 non vengono assegnati uno Stato liberale e uno nazionalista. Gli Stati leader non assegnati si aggiungono agli altri 20 non rappresentati; Svizzera e Irlanda sono neutrali.

Uno dei giocatori, rappresentato dal segnalino Segretario, gestisce il materiale da distribuire agli altri giocatori.

Ogni giocatore riceve la plancia Governo dello Stato assegnato, 8 cubetti del colore del suo Stato (blu per la Francia, verde per il Regno Unito, viola per la Ger-

mania, nero per l'Italia, rosso per l'Unione Sovietica) più 4 degli altri colori.

Il Segretario mescola i mazzi di carte Agenzia Stampa del primo triennio (1933-1935), ne seleziona 11 (la notizia del mese di gennaio del 1933 non viene assegnata) e le colloca sul riquadro della plancia di gioco, quindi, mescola le carte Tattica e ne assegna 12 ad ogni giocatore, poi colloca il segnalino segnatempo sul primo mese del calendario in modo che il bordo superiore sia orientato sull'anno 1933, stabilisce la richiesta interna di prodotti industriali del primo anno per ogni Paese (descritto nel capitolo "Ministero del Commercio" a pag. 7 e dà il via all'inizio della partita.

Ogni giocatore carica sulla plancia Governo a lui assegnata il controvalore delle tasse sul reddito di lavoratori e aziende del 1° anno come descritto nel capitolo "Il sistema fiscale" a pag. 11.

Durata della partita e turni di gioco

La partita dura da gennaio 1933 a gennaio 1939 per un totale di 73 mesi ognuno corrispondente ad un turno di gioco.

Il tempo di gioco viene indicato dal segnalino segnatempo che ha impressi sui due lati gli anni dal 1933 al 1939, il segnalino va orientato in modo che l'anno nel quale si svolge il gioco sia rivolto verso il bordo superiore.

All'inizio dell'anno il Segretario aggiorna il calendario, forma un nuovo mazzetto di carte Agenzia Stampa mescolando nuovamente tutte quelle del triennio in cui si sta giocando, mescola e assegna

12 carte Tattiche ad ogni giocatore, stabilisce il consumo interno di prodotti industriali degli Stati leader (pag. 7).

Prima di iniziare l'anno i giocatori sorteggiano l'ordine di gioco e decidono i 5 punti di cui si comporrà la manovra finanziaria trascrivendoli segretamente su 5 foglietti che terranno da parte.

Al loro turno i giocatori possono effettuare tutte o una parte delle azioni previste dalla carta tattica che giocano fino ad esaurire i punti Valore a disposizione in essa precisati ovvero ad utilizzarne solo una parte.

Le azioni previste dalle carte sono: lavori pubblici, sviluppo di un settore produttivo, influenza politica dell'opinione pubblica del proprio o di un altro Stato, difesa dell'azione, trattative commerciali con altri Stati, rafforzamento della difesa del Paese, inserimento e/o spostamento delle unità lavorative, azioni di disturbo del gioco degli avversari, operazioni di spionaggio per carpire informazioni; inoltre, all'inizio dell'anno, senza costi emissioni di obbligazioni, modifiche alle tasse e interventi militari in altri Stati.

Gli Stati non rappresentati e l'ideologia politica

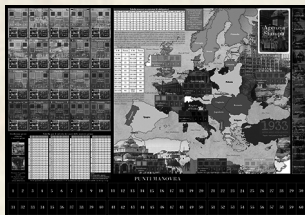
Gli Stati che non vengono attribuiti ai giocatori intervengono nel gioco quando sono richiamati dalle carte Agenzia Stampa e quando gli stessi giocatori interagiscono con essi nel corso di trattative diplomatiche o commerciali.

Gli Stati si differenziano fra loro in base all'ideologia politica del loro governo rappresentata da un diverso colore di fondo.

Gli Stati liberali sono contraddistinti dal colore verde-azzurro, sono: Belgio, Danimarca, Finlandia, Norvegia, Paesi Bassi, Svezia.

Gli Stati nazionalisti, distinti dal colore grigio, sono: Albania, Jugoslavia, Portogallo, Romania, Ungheria.

L'unico Stato non rappresentato di ideologia socialista è la



La plancia di gioco

Sulla plancia sono rappresentate le nazioni europee e le colonie nordafricane di alcuni Stati leader. A sinistra si trovano le schede degli Stati non rappresentati, sotto i riquadri degli alimenti e delle materie prime e quello per il calcolo delle UP industriali, al centro in alto il calcolo degli interessi delle obbligazioni e quello delle UP per il mercato interno. In basso il tracciato segnapiù. A destra il calendario per tenere conto dei turni e accanto lo spazio delle carte Agenzia Stampa.

Lituania contraddistinta dal colore rosso.

Otto Stati non hanno un'ideologia prevalente, vengono considerati instabili e hanno un colore neutro, sono: Austria, Bulgaria, Cecoslovacchia, Estonia, Grecia, Lettonia, Polonia, Spagna.

Due Stati, invece, sono neutrali, non intervengono in alcun modo nel gioco e hanno fondo bianco, sono Irlanda e Svizzera. Ad ogni Stato non rappresentato corrisponde una scheda sulla plancia di gioco in alto a sinistra grazie alla quale è possibile tenere aggiornata la situazione dell'ideologia politica in base alle iniziative degli Stati leader che cercano di influenzarne politicamente la popolazione e le richieste/offerte di prodotti finiti e materie prime.

Consumi e produzione

Tutte le grandezze del gioco sono espresse in unità di misura:

- la forza lavoro dall'Unità Lavoro (UL)
- i prodotti dall'Unità Produttiva (UP)
- il denaro è rappresentato dall'Unità Monetaria (UM)

La UL è l'unità base per determinare non solo la capacità produttiva dello Stato (che si traduce in ricchezza), ma è anche il misuratore per determinare il gettito fiscale e lo strumento per calcolare i consumi della nazione.

Una UL consuma 1 UP di alimenti al mese.

Le UL, a seconda del settore nel quale sono impiegate, hanno una

diversa capacità produttiva di base.

Una UL in forza al settore alimentare o a quello estrattivo produce 2 UP al mese, invece, una UL del settore industriale produce 1 UP al mese.

Per produrre una UP del settore industriale occorre una UP di materie prime, cioè, i prodotti da estrazione o scavo (combustibili, minerali, legname, materiale edile).

Il mercato interno consuma un quantitativo di UP industriali che viene determinato all'inizio di ogni anno dal risultato del lancio di un dado D4 aumentato di 3 punti.

Lavoratori occupati e mobilità

All'inizio della partita le UL impiegate sono 18 (20 per l'URSS) per ogni Stato, 2, invece, sono disoccupate (4 per l'URSS). La capacità produttiva è standardizzata come spiegato nel capitolo accanto. Un numero base di UL è inamovibile dal settore cui è stato assegnato:

- 6 nel settore alimentare
- 1 in quello estrattivo
- 5 in quello industriale a indirizzo civile
- 1 in quello industriale a indirizzo bellico

I giocatori hanno a loro disposizione altre 5 UL (7 per l'URSS) che possono collocare fin dall'inizio dove desiderano. Queste unità più quelle non occupate possono essere spostate da un settore all'altro a se-

conda delle necessità della nazione.

I settori produttivi hanno una capienza limite oltre la quale non possono accogliere altre UL.

Per poter accogliere più UL in un settore si deve attuare una politica di sviluppo attraverso oculati investimenti. E' anche possibile incrementare la produttività per singola UL in modo da raggiungere livelli di resa più elevati. I giocatori devono decidere verso quale indirizzo intendono orientarsi nella politica di sviluppo di ogni settore, se quello del maggior numero di posti di lavoro o quello della maggiore produttività come si vedrà nel capitolo dedicato allo sviluppo (pag. 6).

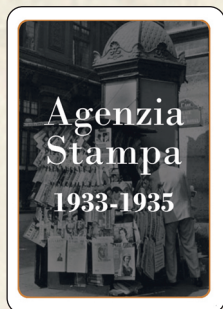
Le carte Agenzia Stampa

Le carte Agenzia Stampa sono divise in due mazzi: 1933 - 1935 e 1936 - 1938.

Per ogni anno è riportata una notizia riguardante uno Stato che può avere ripercussioni sul piano politico, diplomatico, sociale, economico.

Le carte sono ripartite in 4 sezioni distinte dal tipo di carattere:

- anno e titolo della notizia
 - ripercussione sugli Stati leader
 - ricaduta della notizia sui prezzi di materie prime e alimenti
 - influenza sulla domanda interna dei prodotti industriali
- All'inizio dell'anno il Segretario mescola le carte del triennio che riguardano gli Stati non rappresentati, ne seleziona 12 (nel primo anno 11) e le



colloca coperte sullo spazio in alto a destra della plancia di gioco. Se uno o più Stati leader non sono rappresentati, si devono inserire le carte che si riferiscono ad essi. All'inizio del mese, il Segretario scopre la prima carta e legge il contenuto della notizia che si riferisce all'anno in corso. Se prevede una richiesta o un'offerta di prodotti, si procede subito all'asta. Il Segretario aggiorna



il valore di alimenti e materie prime sullo spazio "Oscillazioni di mercato" della plancia di gioco collocando i segnalini con le rispettive quotazioni negli spazi loro assegnati, a gennaio 1933 il prezzo è di 2 UM per alimenti e materie prime. Le ripercussioni sul mercato dei prodotti industriali si riferiscono al solo mese in corso, la N indica che non ci sono variazioni. Se la ripercussione

prevede la combinazione sviluppo +, si può aggiungere 1 punto allo sviluppo di un settore a scelta; se prevede Influenza + o - significa che si può aggiungere o si deve togliere 1 punto all'influenza del Paese citato nella notizia.

I giocatori al loro turno possono sbirciare fino a 3 notizie usando la funzione Intelligenza delle carte Tattiche, ma fino al limite di 6 agenzie l'anno. Dopo averne preso visione, posano la carta o le carte senza rivelarne il contenuto. Finito un anno il Segretario mescola tutte le carte del triennio e ne seleziona 12.

All'inizio del 1936 si deve cambiare il mazzo di carte con quello del secondo triennio.

Le carte Tattiche

Sono il motore del gioco. Una carta può essere utilizzata in diversi modi. Le funzioni consentono di promuovere azioni favorevoli a chi utilizza la carta o di disturbo agli altri giocatori. La carta ha un valore compreso fra 9 e 11 punti precisato in alto a sinistra accanto alla voce Prot formato dal numero della carta e dal suo valore separati da una barra. I punti possono essere spesi tutti o in parte suddividendoli fra le sei funzioni esposte, in genere fino al massimo di 3 punti per ognuna di esse. Non è necessario utilizzare tutte le funzioni.



Ogni carta ha un costo a punto, precisato in alto a destra, da pagare quando viene utilizzata, che dipende dell'ideologia dello Stato, più basso per quella socialista, più elevato per quella liberale. Una carta utilizzata va scartata.

Ad ogni giocatore vengono as-

segnate all'inizio dell'anno 12 carte; non possono essere scambiate con altri giocatori. Al termine dell'anno il Segretario Generale mescola di nuovo tutte le carte e ne distribuisce 12 ai giocatori.

Si possono implementare i punti a disposizione investendone 2 e tirando un dado D4: con 3 si aggiunge 1 punto al valore nominale della carta, con 4 si aggiungono 2 punti al valore nominale, con 2 il valore resta quello decurtato dell'investimento di 2 punti, con 1 si toglie un ulteriore punto al valore decurtato della carta.

Le funzioni delle carte Tattiche

Le carte Tattiche sono 60, divise fra 9, 10, 11 Punti Valore (PV) da suddividere fra le funzioni scelte. Le funzioni possono essere indispensabili per avviare, proseguire e completare un'azione (ad esempio, l'azione di sviluppo in un settore economico può essere effettuata solo investendo PV nella funzione Sviluppo) o possono avviare un'azione che prosegue senza bisogno di investire ulteriori PV (ad esempio, la costituzione di un'armata viene avviata tramite la funzione Difesa e poi proseguita senza investire altri PV) ovvero migliorare un'azione avviata dal giocatore (ad esempio, una trattativa commerciale può essere intrapresa senza l'utilizzo di una carta tattica, ma può essere rafforzata con un'esclusiva commerciale temporanea grazie alla funzione Commercio).

Funzioni che forniscono un vantaggio a chi le gioca:

INFRASTRUTTURE stabilisce la durata da 1 a 3 mesi dei lavori pubblici necessari per lo sviluppo di un settore

SVILUPPO garantisce da 1 a 3 PV all'iter dello sviluppo di un settore produttivo

INFLUENZA offre da 1 a 3 PV all'iter per conquistare ideologicamente una parte della popolazione neutrale di un altro o del proprio Stato

COMMERCIO la funzione stabilisce un'esclusiva temporanea (da 1 a 6 mesi) al prezzo di 2 UM/UP per l'intero stock proposto purché una parte della popolazione aderisca all'ideologia dello Stato leader; l'esclusiva s'interrompe in caso di alleanza del Paese rappresentato con un altro Stato Leader o se viene utilizzata la funzione Tensione o Destabilizzazione contro di esso da parte

di un altro giocatore; per rappresentare la funzione si mette un cubetto sulla parte commerciale della scheda dello Stato girato in modo da formare un rombo

MOBILITA' permette di inserire o spostare da una a tre unità lavorative da un settore ad un altro, è permesso effettuare spostamenti in più settori contemporaneamente, ma sempre entro il limite complessivo di tre UL

NORMALIZZAZIONE si utilizza quando nel proprio o in un altro Paese c'è uno stato di tensione che si traduce in instabilità politica; i PV giocati (da 1 a 6) consentono di ridurne o annullarne l'effetto ovvero di stabilizzare lo Stato da uno a sei mesi. Con 6 PV si pone fine ad una guerra civile (tranne quella spagnola), instaurando un regime favorevole a chi utilizza la carta che si può tradurre in alleanza

DIFESA permette di stabilire il numero di brigate delle armate o squadre navali da costruire al mese (da 1 a 6) per la propria difesa o da vendere ad altri Stati, la funzione viene utilizzata solo per stabilire il numero di UP che verranno prodotte da quel momento in poi fino ad un'eventuale ulteriore variazione

BLOCCO permette di bloccare per un turno le funzioni ostacolo e disturbo, impiegando preventivamente fra 1 e 3 PV in modo da tentare di scoraggiare eventuali azioni di altri giocatori; non è possibile suddividere il blocco fra

le due funzioni; si rappresenta girando il cubetto sul tracciato sviluppo o influenza in modo da formare un rombo

Funzioni che disturbano l'azione degli avversari:

OSTACOLO si tolgono da 1 a 3 PV all'iter dello sviluppo del settore produttivo o dei lavori pubblici di un altro Stato leader

DISTURBO si tolgono da 1 a 3 PV all'iter dell'influenza che un altro giocatore ha avviato per conquistare una parte dell'opinione pubblica di uno Stato

TENSIONE fomenta il dissenso in un altro Stato (anche leader) creando una situazione d'instabilità e impedendone le attività diplomatiche e/o commerciali; questa condizione dura da uno a tre mesi a seconda dei PV utilizzati; si rappresenta collocando un cubetto girato in modo da formare un rombo sullo Stato raffigurato nella mappa

DESTABILIZZAZIONE promuove un colpo di Stato, si utilizza in un Paese instabile; i PV (da 1 a 3) impiegati servono per contrastare il risultato del dado che va tirato in caso di golpe

INTELLIGENCE la funzione può essere di spionaggio o di controspionaggio: con la prima si possono scambiare da 1 a 3 carte tattiche a caso con un avversario o si potrà leggere il contenuto di 1, 2 o 3 carte Agenzia Stampa ancora coperte fino al limite di 6 notizie l'anno; la seconda blocca in toto o in parte un'azione di spionaggio di un avversario indicato utilizzando da 1 a 3 PV; esempio: l'Italia usa preventivamente 2 PV controspionaggio contro la Francia costringendola a utilizzare 3 PV intelligence se vuole sbirciare una notizia d'agenzia o scambiare una carta tattica con un avversario

La plancia di governo degli Stati leader

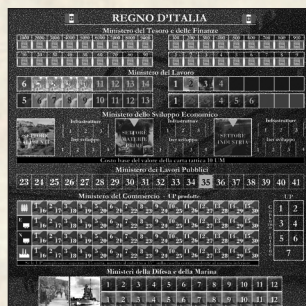
I giocatori tengono sotto controllo la situazione del loro Paese attraverso la plancia di Governo. Ogni Stato leader ne ha una con il nome, le bandiere nazionali, il colore di fondo e lo sfondo che ne permettono l'identificazione.

La plancia ha le seguenti aree distinte dal nome del Ministero, dall'alto:

Finanze permette di tenere conto delle risorse finanziarie dello Stato; nell'area del Ministero si trovano quattro tracciati formati da caselle numerate da 1 a 9 unità monetarie (UM), il primo si riferisce alle migliaia, il secondo alle centinaia, il terzo alle decine, il quarto alle unità di UM; i giocatori devono utilizzare un cubetto per ogni tracciato in modo da comporre la cifra al momento disponibile.

Lavoro consente di tenere sotto controllo la situazione occupazionale; è composto da quattro tracciati, settore alimentare, settore estrattivo (delle materie prime), industria a indirizzo civile e industria a indirizzo bellico sui quali scorrono i cubetti dei rispettivi colori, verde per il settore alimentare, viola per quello estrattivo, blu per quello industriale a indirizzo civile, rosso per quello industriale a indirizzo bellico. La prima cifra si riferisce alle UL che vanno considerate inamovibili, quelle con i numeri con il colore del settore indicano il massimo assorbimento nella fase iniziale, cioè le ulteriori UL che possono essere inserite all'inizio della partita, quelle con i numeri dorati il massimo assorbimento del settore consentito dopo il completamento delle fasi di sviluppo

Sviluppo Economico tiene



conto delle fasi di sviluppo in un settore; ognuno di essi si compone di un riquadro sviluppo dove va collocato il segnalino quadrato del settore quando viene completato uno step con il relativo numero rivolto verso l'alto, un tracciato Infrastrutture che serve per tenere conto dei mesi di lavori necessari all'avviamento del processo di sviluppo, un tracciato Iter sviluppo sul quale scorre il cubetto del colore del settore produttivo fino al completamento del percorso; sotto il costo di ogni PV della carta Tattica utilizzata per le fasi di realizzazione delle infrastrutture e dell'iter di sviluppo, il costo è diverso a seconda del tipo di ideologia politica

Lavori Pubblici, sul quale vengono riportati i costi delle opere pubbliche in base alle oscillazioni dei prezzi delle materie prime, il riquadro dorato fissa il costo base sul quale va collocato un cubetto col colore della nazione come indicatore.

Commercio, vi si collocano i cubetti col colore dei settori produttivi per aiutare il conteggio momentaneo della produzione mensile corrente e, una volta dedotti il fabbisogno nazionale e le vendite di prodotti all'estero, restano a indicare le scorte residue. Se le UP com-

plessive superano 15 unità, si colloca il cubetto girato a 45 gradi sulla casella col numero della fila inferiore corrispondente. I tracciati sono: alimenti, materie prime prodotte nel Paese (contraddistinto dalla sigla N), materie prime acquistate all'estero (contraddistinto dalla sigla E), prodotti industriali a indirizzo civile. Nel tracciato degli alimenti e dell'industria vanno segnalate solo le UP in eccesso, in quelli delle materie prime le UP in attesa di utilizzo; se a fine anno resta un numero di UP industriali pari alla domanda del mercato interno + 1 o di UP alimentari pari a metà del fabbisogno interno +1, lo Stato deve intervenire con un finanziamento a sostegno dell'industria pari al controvalore della metà delle UP invendute per evitare il licenziamento di metà delle UL dei settori.

Accanto al tracciato con le scorte si trova il riquadro che permette di ricordare la richiesta annuale di prodotti industriali del mercato interno

Difesa e Marina, vi si collocano i segnalini delle unità che costituiscono l'insieme delle unità a difesa della nazione. I due tracciati inferiori, Esercito (fondo rosso) e Marina (fondo azzurro), permettono di tenere il conto del numero di unità di cui si compone ogni armata dell'esercito (in totale 12 brigate) e ogni divisione navale (in totale 12 squadre) che vengono prodotte ogni mese, quando si raggiunge la dodicesima casella, si colloca la fustella con il numero della nuova armata dell'esercito o divisione navale o si vendono le unità a eserciti alleati.

Ministero dello Sviluppo Economico

Aspetto centrale dell'azione del governo è l'accrescimento della ricchezza di imprese e cittadini attraverso una politica di sviluppo dei settori produttivi.

L'iter prevede due step:

1. costruzione delle infrastrutture indispensabili per avviare il processo di sviluppo (strade, ponti, linee ferrate, linee elettriche, linee telefoniche, ecc.)

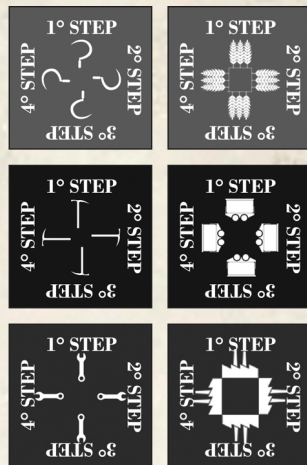
2. realizzazione delle opere necessarie all'avvio della produzione (bonifiche, lavori edili, allacciamenti, capannoni, ecc.). Il primo step prevede un costo da 1 a 3 PV per una durata dei lavori compresa fra uno e tre mesi e l'acquisto di un numero di UP industriali per i lavori proporzionale ai tempi di realizzazione: con una UP i lavori durano 3 mesi, con 2 due mesi, con 3 un mese.

L'andamento dei lavori viene seguito attraverso il tracciato "Infrastrutture" accanto al riquadro del settore produttivo che s'intende sviluppare sul quale va collocato un cubetto con il colore del settore (verde per quello alimentare, viola per quello estrattivo, blu per quello industriale). Completati i lavori di preparazione, si passa al tracciato sottostante "Iter svi-

luppo" che va completato attraverso i PV della carta Tattica impiegata. L'iter si articola in 5 punti. Quando un percorso è stato completato sul quadrante del settore va collocato il relativo segnalino quadrato Sviluppo posato in modo che l'indicazione dello step raggiunto sia sempre rivolta in alto. Lo sviluppo può riguardare l'incremento dei posti di lavoro (indirizzo occupazionale) o il potenziamento della capacità produttiva per singola UL (indirizzo produttivo), rappresentati rispettivamente dallo strumento simbolo del lavoratore (settore alimentare falce, settore estrattivo piccozza, settore industriale chiave) e dal prodotto finale (settore alimentare spiga, settore estrattivo carrello, settore industriale fabbrica).

Gli step per ogni indirizzo sono 4 e implementano le caratteristiche della produzione di 1 UL per l'indirizzo occupazionale e di 0,5 UP per quello produttivo ad ogni fase, in quest'ultimo caso, se le UL sono in numero dispari, le UP in più relative agli incrementi del 1° e del 3° step vengono prodotte sempre e solo nei mesi pari.

Se si decide di avviare un indi-



rizzo in un determinato settore non è più consentito modificarlo. E' possibile scegliere indirizzi diversi per i vari settori.

Il costo base di ogni PV della carta Tattica è precisato nella striscia sotto i riquadri dello sviluppo: 8 UM per l'Unione Sovietica, 9 UM per Germania e Italia, 10 UM per Francia e Regno Unito.

Se si utilizza la funzione Blocco è possibile impedire l'impiego della funzione Ostacolo. In questo caso, il cubetto va collocato sul tracciato in diagonale. Il blocco vale solo per un mese.

Ministero dei Lavori Pubblici

Il calcolo del prezzo delle infrastrutture necessarie allo sviluppo dei settori produttivi è quello delle UP industriali e dipende da tre fattori: il costo di produzione della UP, quello delle materie prime e il livello di sviluppo dei settori produttivi.

Il costo base è indicato nella plancia di governo sotto la voce Ministero dei

Lavori Pubblici, è la cifra nel riquadro dorato.

Se le materie prime sono estratte dallo Stato produttore delle UP industriali, il loro costo è di 1 UM; se sono acquistate da uno Stato alleato è di 2 UM; se sono acquistate da uno Stato non rappresentato non alleato, il costo dipende dalle quotazioni di mercato precisate nella carta

Agenzia stampa del mese in corso.

Se solo una parte di materie prime è acquistata all'estero, si deve utilizzare la tabella per il calcolo delle UP industriali stampata nella plancia politica incrociando il numero totale di UP industriali, quello di UP estratte nel Paese o vendute da un alleato (contrassegnato dalla sigla N)

e quelle vendute da uno Stato non alleato (sigla E). Il modo migliore per risparmiare sui costi dei lavori pubblici è quello di attivare una seria politica di sviluppo che consenta di far scendere il prezzo di 1 UM per ogni step di qualsiasi settore produttivo; al massimo dello sviluppo nei tre settori produttivi il costo scende di 12 UM.

Ministero del Commercio

Il commercio può riguardare il mercato interno o quello estero. Ecco i soggetti del primo caso:

- cittadini e imprese, la richiesta di prodotti industriali va precisata all'inizio dell'anno, è costituita dal risultato di un dado D4 al quale si aggiungono 3 punti, può avere variazioni mensili in base alle notizie d'agenzia, se i prodotti destinati al mercato interno non sono sufficienti, il prezzo sale di 1 UM per ogni UP di differenza; per quanto riguarda gli alimenti, la richiesta va soddisfatta se non si vuole incorrere nel rischio di uno sciopero

- l'industria nazionale e lo Stato che acquista le UP destinate alla realizzazione delle infrastrutture o le unità militari per la difesa

Ecco i soggetti del secondo caso:

- se l'oggetto della compravendita riguarda il settore alimentare, lo Stato leader acquirente e quello non rappresentato che vende

- se si acquistano materie prime o se si vendono UP industriali civili o militari, le aziende di uno Stato leader e uno Stato non rappresentato o le sue aziende

Le oscillazioni del prezzo di alimenti e materie prime sono fissate dalla notizia d'agenzia del mese.

Le UP non utilizzate vanno messe di scorta sui tracciati del Ministero del Commercio. Le UP industriali da vendere devono trovarsi sul tracciato del Ministero dai mesi precedenti. Il costo è quello base più quello delle materie prime al mese in cui avviene la trattativa più o meno eventuali correttivi.

I costi di mercato delle materie prime e alimenti si aggiornano a seguito delle notizie di agenzia sui riquadri della plancia politica sotto le schede degli Stati non rappresentati attraverso gli appositi segnalini che riportano ad ogni lato il costo compreso fra 2 e 5 UM (solo a gennaio 1933 il loro costo



Nella parte inferiore della scheda della Spagna, sotto l'influenza ideologica:

- il riquadro dell'export (freccia rivolta in alto) che offre uno stock di 6 UP di alimenti (sopra) e di 4 UP di materie prime (sotto)
- il riquadro dell'import (freccia in basso) che richiede 4 UP industriali ad indirizzo civile

- Il riquadro della richiesta di armamenti che prevede l'approvvigionamento di UP belliche per le 6 brigate della 1ª armata e sotto quello di UP belliche per le 6 brigate della seconda armata vendute da un alleato

è fissato in 2 UM per UP).

Una trattativa può essere intrapresa purché lo Stato non rappresentato: non abbia concluso nel mese compravendite con altri Stati; sia alleata o abbia almeno un quinto della popolazione aderente all'ideologia dell'acquirente. Per evidenziare il fatto che è avvenuta una trattativa si colloca un cubetto del proprio colore sull'area commerciale della scheda dello Stato col quale è stata conclusa.

La quantità massima di prodotti in vendita a disposizione (non aumentabile), precisata nella scheda dello Stato non rappresentato, è disponibile:

- integralmente per gli alleati a 2 UM per UP

- dimezzata per gli altri Stati

- integralmente con 1 UM in più

Le schede degli Stati precisano anche la richiesta massima di prodotti industriali.

La funzione Commercio delle carte Tattiche stabilisce un'esclusiva limitata nel tempo per l'intero stock al costo di 2 UM per UP; può essere interrotta solo in caso di alleanza con un altro Stato o di tensione o destabilizzazione.

Gli armamenti possono essere venduti solo a Stati alleati. Sono previste due forniture da effet-

tuare in anni diversi, con la prima (1ª armata) si colloca il segnalino relativo allo Stato sul riquadro della scheda dello Stato, effettuata la seconda (2ª armata), si gira il segnalino che rappresenta il completamento dell'ordine. Non è possibile vendere armi ad uno Stato che ha già acquistato una prima partita da un altro Stato.

La compravendita da parte di aziende non prevede passaggio di denaro, ma ha ricadute sullo Stato leader in termini di costi di materie prime da applicare alle UP da essi acquistate e in un ritorno in tasse il cui importo è precisato nel riquadro Imposte indirette stampato sulla plancia principale.

Alcune notizie prevedono la richiesta o l'offerta di prodotti. Per vendere UP industriali si deve avere una rappresentanza ideologica nel Paese e la quantità di prodotti richiesti, il prezzo è quello riportato sul tracciato dei Lavori Pubblici; la vendita di alimenti è assegnata a chi offre il prezzo migliore. Se si vogliono acquistare alimenti o materie prime il prezzo è quello di mercato, in caso di interesse da parte di più giocatori vince chi ha la maggiore rappresentanza politica nel Paese o si deve decidere tramite sorteggio.

Il consenso popolare

Ogni Stato ha un'ideologia politica rappresentata dal suo governo: quella liberale per Francia e Regno Unito, quella nazionalista per Germania e Italia, quella socialista per l'Unione Sovietica.

Non tutta l'opinione pubblica aderisce all'ideologia governativa, una parte di essa ha una posizione neutrale, nè a favore nè contro. Il consenso popolare è evidenziato dal tracciato dell'ideologia politica formato da un riquadro con 5 caselle stampato sullo Stato leader. Le prime 3 caselle hanno il colore dell'ideologia del governo (verde liberale, grigio nazionalista, rosso socialista), le altre due non sono colorate. Sotto il tracciato dell'ideologia si trova quello dell'influenza politica formato da 4 spazi numerati.

All'inizio del gioco i go-



verni degli Stati leader hanno a loro favore il 60% della popolazione (3 quinti). Se desiderano conquistare ulteriore consenso in modo da rinsaldare il loro potere devono attivare un processo di fidelizzazione così articolato:

1. si utilizza la funzione Influenza delle carte Tattiche assegnando da 1 a 3 PV della carta
2. nel tracciato Iter influenza politica si colloca un cubetto con il colore dello Stato sul numero corrispondente ai PV giocati
3. se nel mese successivo o in quelli successivi si completa il percorso fino a totalizzare 5 punti, si sposta il cubetto sulla prima ca-

sella libera del tracciato superiore, segnalando che un altro quinto della popolazione aderisce all'ideologia governativa.

Un avversario può tentare di rallentare il processo di fidelizzazione utilizzando da 1 a 3 PV della funzione Disturbo della sua carta. Non c'è un limite ai tentativi di disturbo, ma a condurre questo tipo di operazione può essere un solo giocatore, è, quindi, proibita l'alternanza di tentativi da parte di più avversari.

Per impedire l'uso della funzione Disturbo, si può preventivamente usare la funzione Blocco, in questo caso, il cubetto va collocato

in diagonale sul tracciato; il blocco vale solo per un mese.

E' possibile conquistare il consenso di una parte dell'opinione pubblica di un altro Stato leader seguendo lo stesso iter. Se un giocatore aderente ad un'ideologia avversa a quella dello Stato leader riesce a conquistare il 40% della popolazione, può creare problemi sfruttando o provocando uno stato di tensione che può sfociare in uno sciopero che arresta la produzione per un mese: i due giocatori tirano un dado D6, se il provocatore vince, lo sciopero si fa. Non è possibile tentare di conquistare una quota di popolazione già fidelizzata da un altro Stato, ne è consentito avviare il percorso di fidelizzazione di uno Stato mentre è in atto il processo iniziato da un altro giocatore.

Le colonie nordafricane e i protettorati mediorientali

Alcuni Stati leader hanno una o più colonie o protettorati. Sono:

- la Francia con le colonie del Nord Africa (Marocco, Algeria, Tunisia) e il Protettorato della Siria e del Libano
- l'Italia con la colonia della Libia
- il Regno Unito con la colonia dell'Egitto e il protettorato della Palestina e della Transgiordania

La divisione all'interno delle colonie appartenenti allo stesso Stato servono per tracciarne i confini. Le colonie producono tutte le materie prime degli Stati, il loro blocco li penalizzerebbe. Sopra ogni colonia è stampato un ri-

quadro dell'ideologia politica che determina il livello di fedeltà della sua popolazione allo Stato leader.

A differenza dei riquadri degli Stati leader, quelli delle colonie hanno solo le prime due caselle precolorate a indicare una situazione di fidelizzazione più precario. Sarebbe importante assicurarsi l'adesione di almeno un altro quinto della popolazione per garantirsi una maggiore stabilità.

Se due quinti della popolazione di una colonia vengono fidelizzati da un giocatore avversario di ideologia diversa, si hanno serie ripercussioni per quel che

riguarda la produzione di materie prime che viene dimezzata. Se tre quinti della popolazione vengono fidelizzati da un giocatore avversario aderente ad un'altra ideologia, la produzione si blocca. L'unico modo per arginare lo stato di agitazione è l'invio di un'armata o una divisione navale nella colonia rappresentato da un cubetto con il colore dello Stato leader collocato sopra il suo spazio (non c'è bisogno di collocarne una anche sopra i protettorati in Medio Oriente), ma questo ha delle ripercussioni sulla produttività che scende di una UP al mese.

La politica estera

La Grande Depressione portò tutti i governi a misure drastiche per difendere il prodotto nazionale: gli scambi commerciali furono ridotti e le merci importate vennero gravate da pesanti dazi. Eventuali alleanze fra gli Stati leader devono tenere conto di questi paletti: gli Stati possono stringere patti di alleanza solo fra quelli con la stessa ideologia, ma con forti limiti commerciali perché gli scambi vengono gravati da dazi del 30%. L'URSS non si allea con altri Stati leader.

Sono, invece, possibili alleanze con gli Stati non rappresentati finalizzati ad assicurarsi vantaggi economici e politici.

La situazione politica sotto il profilo ideologico è rappresentata nelle schede degli Stati stampata a sinistra della plancia. Le prime tre caselle dell'influenza ideologica sono precolorate. Se le prime due hanno lo stesso colore, la tendenza politica del Paese propende verso una politica aderente all'ideologia che il colore rappresenta (verde liberale, grigio nazionalista, rosso socialista). Se le caselle hanno tre colori diversi, lo Stato è instabile, anche se la politica del governo

è rappresentata dalla prima.

Gli Stati leader possono cercare di assicurarsi le simpatie della popolazione non ancora schierata politicamente utilizzando la funzione Influenza delle carte Tattiche. Come nel caso dell'influenza degli Stati leader (pag. 8), si deve collocare un cubetto con il proprio colore politico sul tracciato dell'iter dell'influenza ideologica che si trova sotto le caselle dell'influenza, il percorso si completa investendo 5 PV e il cubetto può essere spostato nella prima casella libera. Se si hanno PV influenza a disposizione, è possibile avviare subito un nuovo percorso sullo stesso o in un altro Stato impegnando un altro quinto della popolazione.

Se uno Stato leader si assicura 3 caselle, fra quelle precolorate e occupate da cubetti col proprio colore, può stringere un patto di alleanza. Due Stati leader aderenti alla stessa ideologia che si assicurano le simpatie del 60% della popolazione conquistando una casella ciascuno in uno Stato con una predominanza di caselle con la loro ideologia possono stringere un'alleanza con esso.

L'alleanza con uno Stato dà i seguenti vantaggi:

- esclusiva alle aste pubbliche
- esclusiva nella compravendita di prodotti e alle migliori condizioni (costo materie prime e alimenti 2 UM per unità produttiva)
- esclusiva nella vendita di armamenti
- lo Stato leader riceve 2 punti manovra per l'alleanza sottoscritta, ma, se due Stati leader stringono un'alleanza con lo stesso Stato, dividono i punti manovra

La situazione dei Paesi che non hanno una netta situazione politica li espone ad uno stato di grande instabilità con il rischio di tensioni interne, tentativi di colpi di stato, guerre civili.

Per garantirsi la stabilità politica, uno Stato dovrebbe avere almeno il 60% della popolazione aderente alla stessa ideologia politica e il restante 40% diviso fra le altre due ideologie.

Si può utilizzare la funzione Disturbo per rallentare un tentativo di fidelizzazione. Anche in questo caso, è possibile proteggersi da questi tentativi usando la funzione Blocco.

Controllo dei territori e pressione militare sugli Stati

Armate e divisioni navali possono essere rappresentate da cubetti colorati da collocare sulla plancia al momento del bisogno, cioè quando si deve evidenziare la loro presenza per esercitare il controllo dell'area o una pressione su altre nazioni. Un'armata si sposta fino a 2 Stati (purché alleate, diversamente sarebbe invasione) in un turno, una divisione navale di 4 aree di mare rappresentate dai loro nomi. Le armate possono essere spostate via mare in caso di necessità. La presenza di un'armata al confine con un altro Stato o di una divisione navale di fronte alle sue coste crea una pressione sulla sua opinione pubblica che si traduce in 1 punto supplementare nell'iter dell'influenza politica. Questa pressione può essere bilanciata da un'armata o una divisione navale di un altro Stato al confine con lo stesso Stato non rappresentato o di una divisione navale di fronte alle sue

acque territoriali. In questo caso il punto assegnato in precedenza viene tolto. Uno Stato leader può inviare un'armata sul territorio di uno Stato alleato. Se non si deve esercitare un controllo o una pressione, si assume che le armate siano entro i confini dello Stato leader e le divisioni navali di fronte alle sue acque territoriali senza bisogno di evidenziarne la presenza. Divisioni navali di due Stati diversi possono stazionare nella stessa area di mare, ma non entrambe di fronte alle acque territoriali di uno Stato. Le divisioni navali della Francia vanno collocate nel Golfo di Biscaglia e/o nel Mediterraneo, quelle della Germania nel Mare del Nord, quelle dell'Italia nel Tirreno o nell'Adriatico, quelle del Regno Unito nell'Oceano Atlantico e/o nel Mare del Nord, quelle russe nel Mar Nero. La presenza di un'armata sul territorio di una colonia ne riduce la produttività di 1 UP al mese.

Il colpo di Stato

Uno stato di tensione può portare a due conseguenze:

- il blocco delle iniziative commerciali o politiche se è stato provocato dalla funzione Tensione

- un tentativo di colpo di Stato da parte di una delle fazioni politiche. Per promuoverne uno si usa la funzione Destabilizzazione, ma solo se il Paese è instabile politicamente.

Il giocatore decide quanti PV intende utilizzare fino al massimo di 3, il Segretario tira un dado D4 e confronta il risultato con i PV impiegati: se il punteggio è superiore ai PV giocati, il colpo di stato è fallito, se è inferiore è riuscito, se è

La guerra civile

Quando esplode la guerra civile in uno Stato non rappresentato tutte le iniziative diplomatiche e commerciali s'interrompono, le notizie d'agenzia che riguardano il Paese non vengono applicate, mentre il valore di mercato di materie prime e alimenti e le ripercussioni di mercato sul costo dei prodotti finiti vengono applicati regolarmente. Per rappresentarla si mette un cubetto sullo Stato rappresentato nella mappa girato in modo da formare un rombo. Una guerra civile ha termine se uno dei giocatori utilizza la funzione Normalizzazione delle carte tattiche impiegando 6 PV assicurandosi così l'esclusiva commerciale per 6 mesi o inviando un'armata a sostegno di una delle parti. Se un altro Stato leader decide, a sua volta, di inviare un sostegno militare nel Paese, bilancia la situazione. A questo punto i due giocatori devono tirare un dado D4: se uno dei due perde, deve lasciare campo libero all'avversario che pone un suo uomo di fiducia a capo del governo ponendo fine al conflitto e stringendo un patto di alleanza con lo Stato non rappresentato; se entrambi ottengono lo stesso punteggio, i due Stati leader si dichiarano guerra e la partita ha termine.

Un caso particolare è quello della guerra civile spagnola evocata dalle carte Agenzia Stampa che non può essere arrestata e impedisce per il resto della partita qualunque approccio commerciale o diplomatico con il Paese.

identico ai PV giocati scoppia la guerra civile. Nel mese del colpo di stato le frontiere del Paese si chiudono e non è possibile avviare alcun tipo di iniziativa diplomatica o commerciale. Il nuovo governo stringe un patto d'alleanza con lo Stato leader che ha promosso il colpo di stato, il giocatore deve inserire un cubetto del suo colore nel tracciato influenza dello Stato non rappresentato.

Per tentare un colpo di stato in un Paese non rappresentato guidato da un governo con il 40% d'influenza si deve prima usare la funzione Tensione e successivamente quella Destabilizzazione.

La difesa

La difesa degli Stati leader è affidata all'esercito e alla flotta militare. Il primo è rappresentato dalle armate, il secondo dalle divisioni navali. Un'armata è formata da 12 brigate ognuna corrispondente a 1 UP industriale bellica. Una divisione navale è formata da 12 squadre navali ognuna corrispondente a 1 UP industriale bellica.

Per costruire UP belliche occorre investire 1 punto valore delle carte Tattiche e utilizzare UL dedicate. Per seguire il processo di lavorazione si utilizza un cubetto rosso che viene fatto scorrere sul tracciato dei Ministeri della Difesa e della Marina della plancia di governo (rosso per le armate, azzurro per le divisioni navali).



armata sovietica e divisione inglese



Quando tutte le UP delle armate o delle divisioni navali sono state prodotte, nello spazio accanto ai tracciati di produzione si colloca una fustella armata o divisione navale.

Tutti gli Stati leader hanno due armate ed una divisione navale di partenza, tranne il Regno Unito che ha un'armata e due divisioni navali. Quando si crea una nuova armata o divisione navale si deve collocare la fustella con il numero successivo di armata (ad esempio 3ª armata)

o di divisione navale (ad esempio 2ª divisione). Non si possono creare più armate o divisioni di quelle in dotazione.

Non è necessario collocare segnalini sulla plancia di gioco tranne che non s'intenda presidiare una zona di mare o di terra, in questo caso si usano dei cubetti colorati. I cubetti vengono collocati nell'area di terra o di mare desiderati.

Gli Stati non rappresentati acquistano armamenti di terra dagli Stati leader alleati, due armate da 1 a 6 brigate. Deve passare almeno un anno fra il primo e il secondo acquisto. Se gli armamenti sono stati venduti da uno Stato produttore, non è possibile che un altro Stato leader completi la fornitura.

La manovra economica

E' il momento centrale della politica del governo e quello che attribuisce i punti manovra ai giocatori. La manovra economica viene decisa prima di cominciare un nuovo anno. Si articola in 5 punti che attribuiscono il punteggio ai fini della vittoria, ma il governo può approvare durante la partita dei decreti riguardanti altri settori che non attribuiscono punti.

I provvedimenti che possono entrare a far parte della manovra sono:

- **Sviluppo di un settore economico** 2 punti se viene completato entro sei mesi dall'avvio dei lavori al loro completamento, 1 punto negli altri casi

- **Influenza politica** 2 punti se si stringe un trattato di alleanza con uno Stato non rappresentato, 1 punto se si conquista una parte dell'opinione pubblica di uno Stato

- **Lavoro** 2 punti se vengono impiegate tutte le UL, 1 punto se risulta non occupata una sola UL

- **Emissione di obbligazioni** 2

punti se si riesce a piazzare il 100% dei titoli alla prima asta, 1 punto in tutti gli altri casi

- **Tasse** se si riduce la pressione fiscale del corrispettivo delle tasse annuali di due UL si ricevono 2 punti, di una UL si riceve 1 punto; se si aumenta la pressione fiscale del corrispettivo delle tasse annuali di una UL si perde 1 punto, di due UL si perdono 2 punti

- **Difesa** 1 punto per ogni armata o divisione navale creata entro l'anno

Si possono sviluppare più settori produttivi o avviare trattative diplomatiche con più Paesi durante l'anno: se sono previsti nella manovra, attribuiscono i relativi punti, in caso contrario no.

Ogni punto della manovra va scritto su un foglietto da tenere coperto per essere rivelato quando l'obiettivo viene raggiunto.

Un esempio di manovra:

1. Sviluppo economico settore industriale

2. Sviluppo economico del set-

tore alimentare

3. Alleanza con l'Ungheria

4. Emissione di obbligazioni per 500 UM

5. Costruzione di un'armata

Se si raggiungono tutti gli obiettivi entro l'anno, si prendono 9 punti manovra.

Se un obiettivo non viene raggiunto entro l'anno si subisce 1 punto di penalizzazione e si deve completare il provvedimento l'anno successivo prima di dare l'avvio ad altre iniziative dello stesso settore. Nell'esempio di prima, se non si riescono a terminare i lavori per lo sviluppo del settore alimentare, prima di attivare nuovi provvedimenti riguardanti lo sviluppo economico, si devono portare a termine quelli già intrapresi nel settore ancora scoperto.

Ogni volta che si raggiunge un obiettivo si deve segnare il punteggio nel tracciato punti manovra della plancia politica collocando un cubetto del proprio colore sulla casella con il punteggio conseguito.

Il sistema fiscale

Le entrate dello Stato provengono esclusivamente dalle tasse che si dividono in due grandi gruppi:

- **Imposte dirette** calcolate sul reddito di lavoratori e imprese

- **Imposte indirette** applicate alla vendita dei prodotti

Le imposte sul reddito dei lavoratori e delle imprese vengono calcolate su ogni UL impiegata e dipendono dal tipo di impostazione politico-ideologica del Paese.

Stato liberale 5 UM al mese per UL pari a 60 UM l'anno per UL

Stato nazionalista 4 UM al mese per UL pari a 48 UM l'anno per UL

Stato socialista 3 UM al mese per UL pari a 36 UM l'anno per UL

Il volume complessivo di tasse annuali è il seguente:

Stato liberale 18 UL 1080 UM, 19 UL 1140

UM, 20 UL 1200 UM

Stato nazionalista 18 UL 864 UM, 19 UL 912 UM, 20 UL 960 UM

Stato socialista 20 UL 720 UM, 21 UL 756 UM, 22 UL 792 UM, 23 UL 828 UM,

24 UL 864 UM.

In caso di fermo produzione si tolgono le tasse del mese dal conto annuale.

Le tasse sul reddito vengono accreditate all'inizio di ogni anno. I giocatori devono aggiornare la situazione delle entrate sui tracciati del Ministero del tesoro.

Se si riduce la pressione fiscale del corrispettivo di un anno di imposte di una UL (60 UM liberale, 48 UM nazionalista, 36 UM socialista) si guadagna 1 punto manovra, se si riduce del corrispettivo di un anno di imposta di due UL (120 UM, 96 UM,

72 UM) si guadagnano 2 punti manovra, se si aumentano le tasse del corrispettivo di un anno di imposte di una UL si perde 1 punto manovra, se si aumentano del corrispettivo di un anno di imposta di due UL si perdono 2 punti manovra.

Le tasse indirette, invece, si applicano sulle UP industriali vendute sia all'interno dello Stato che all'estero, vanno immediatamente segnate nei tracciati del Ministero del Tesoro. Gli scaglioni sono stampati sulla plancia politica.

Le obbligazioni

Lo Stato può finanziarsi anche tramite le obbligazioni o titoli di Stato, un prestito che l'emittente si obbliga a restituire a una scadenza prefissata in cambio di un tasso d'interesse che viene corrisposto a chi acquista le obbligazioni. Le obbligazioni possono essere a breve termine se scadono entro un anno, a medio termine se scadono dopo due anni, a lungo termine se scadono dopo tre anni.

Gli interessi vengono pagati alla fine di ogni anno.

Le obbligazioni vengono emesse nel mese di gennaio e collocate sul mercato degli investitori tramite un'asta pubblica.

Il tasso di base è del 2% per i titoli a breve termine se tutte le UL sono occupate, altri-

menti si aggiunge 1 punto, per quelli a medio termine si aggiunge 1 punto, per quelli a lungo termine se ne aggiungono 2.

Per stabilire quante obbligazioni vengono vendute si deve seguire questa procedura:

1. Si tira un dado D6 per stabilire la base di partenza moltiplicando i punti del dado per 10
2. Si tira nuovamente il dado D6 moltiplicando il risultato per 10 e sommando il totale alla base
3. Se non vengono collocati tutti i titoli, si tira un dado D4, si moltiplica il punteggio per 10 e si somma il risultato a quelli precedenti
4. Se ancora non sono stati collocati tutti i titoli, si tira nuovamente il dado D4 procedendo come nel punto 3
5. Se ancora non sono

stati collocati tutti i titoli, si assume che alla terza licitazione vengano tutti collocati

Se al primo collocamento tutti i titoli sono stati venduti, il tasso rimane quello fissato in partenza; se la richiesta supera il 100%, il tasso diminuisce di 1 punto; se occorre una seconda licitazione, il tasso sale di 1 punto, se ne occorre un'altra ancora, il tasso sale di 2 punti; se ne occorre una quarta, il tasso sale di 3 punti.

Esempio: la Germania decide di emettere obbligazioni a lungo termine per 500 UM con un tasso di partenza del 4%. Il giocatore lancia un dado e realizza 6 che costituisce la base, tira nuovamente il dado e realizza 4, $6 + 4 \times 10 = 100$, i titoli sono tutti collocati al tasso base. Se al secondo lancio

realizzasse 5, il risultato sarebbe 110, la domanda supererebbe l'offerta, il tasso scenderebbe al 3 per cento. Se al primo tiro realizzasse 3 e al secondo 3, avrebbe collocato solo il 60% dei titoli e dovrebbe tirare un dado D4, se realizzasse 4, collocherebbe tutti i titoli alla seconda licitazione, il tasso salirebbe al 5%, se realizzasse meno di 4, occorrerebbe una terza licitazione e il tasso salirebbe al 6%.

Il riquadro stampato sulla plancia politica aiuta i giocatori a stabilire l'ammontare degli interessi dovuti.

E' possibile emettere nuove obbligazioni anche se sono in corso emissioni precedenti. Il Segretario deve tenere conto delle loro date di emissione e termine.

La manovra degli Stati leader non rappresentati

Se i giocatori sono meno di cinque, alcuni Stati leader diventano non rappresentati, ma non escono dal gioco. La manovra annuale viene decisa tramite l'assegnazione di una carta Manovra. Nella carta sono indicati i 5 punti della manovra, ma vengono anche indicate delle azioni secondarie che si possono attuare o meno. La carta estratta viene assegnata tramite sorteggio ad uno dei giocatori che prende la guida dello Stato leader non rappresentato per un anno. Al giocatore viene consegnata la plancia di governo del Paese. Le entrate vengono assegnate all'inizio dell'anno secondo le modalità descritte nel capitolo Il sistema fiscale a pag. 11. Lo Stato leader non rappresentato non utilizza carte tattiche, ma ha un punteggio complessivo a disposizione pari al risultato di un dado D4 aumentato di 2 punti, quindi, da un minimo di 3 ad un massimo di 6



punti. Il giocatore, oltre a cercare di rispettare i punti della manovra, può, se lo desidera, attivare i punti secondari della ma-

novra, ma non può per alcun motivo inserire nuovi punti facoltativi a sua scelta.

Al termine dell'anno, si deve procedere all'estrazione di una nuova carta e alla contestuale assegnazione tramite sorteggio.

Nessun giocatore può avere attribuiti due Stati leader non rappresentati nel corso dello stesso anno. Se il giocatore ha realizzato tutti i punti della manovra, conquista 1 punto supplementare.

Punti manovra e fine della partita

La partita ha termine a gennaio 1939, mese nel quale non si fanno operazioni.

Il giocatore che ha il maggior numero di punti manovra si aggiudica la partita.

Ai fini della vittoria vengono presi in considerazione i punti assegnati in base al raggiungimento degli obiettivi fissati nelle manovre finanziarie dei sei anni

nei quali si articola la partita secondo le modalità descritte nel capitolo La manovra economica a pag. 11.

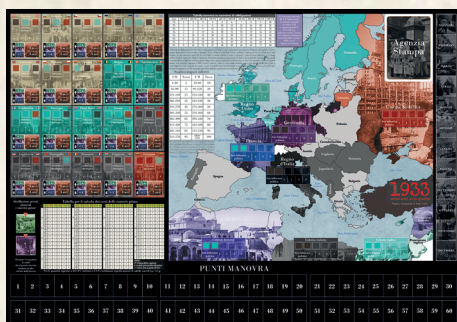
In caso di parità fra due giocatori, vince quello o ha il minor debito pubblico dato dalle eventuali emissioni di obbligazioni ancora in corso.

In caso di ulteriore parità si prendono in considerazione il

numero di UL impiegate, gli step di sviluppo realizzati, il numero di alleanze stipulate, il numero di armate e divisioni navali create. Per ognuno di questi parametri si assegna 1 punto, vince chi ha il punteggio maggiore.

E' possibile disputare una partita breve completando un numero di anni inferiore a quello previsto dalle regole base.

Contenuto della scatola



1 Plancia politica



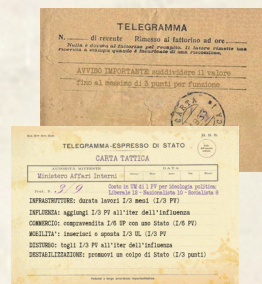
5 Plance Governo



50 carte Agenzia stampa



10 carte Manovra



60 carte Tattiche



150 cubetti in legno

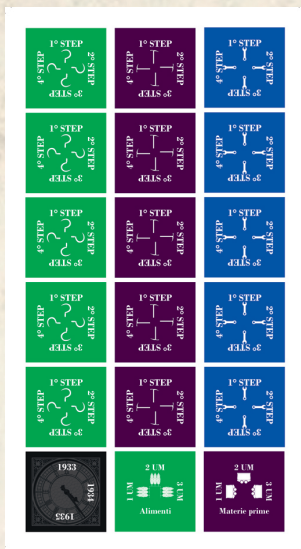
2 dadi



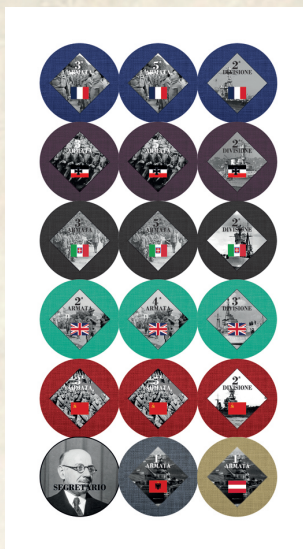
1 mini notes con matita



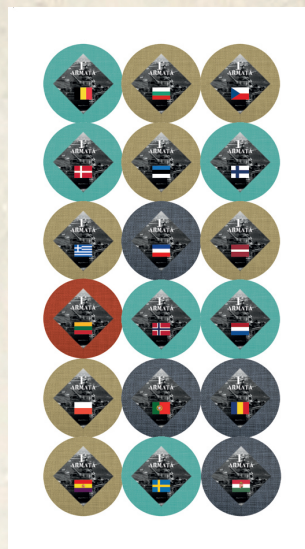
8 bustine trasparenti



18 segnalini quadrati



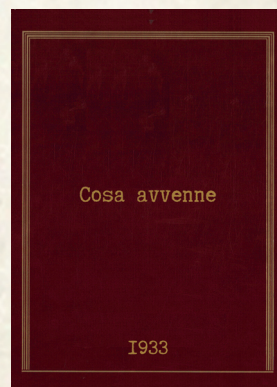
36 segnalini tondi



1 regolamento



1 libretto degli esempi



1 libretto storico

Ringrazio i play tester che mi hanno aiutato a migliorare il gioco:

Un ringraziamenti particolare va all'amico Riccardo Bertone che con i suoi consigli ha dato un importante contributo alla messa a punto delle meccaniche di gioco

Il gioco in breve

PREPARAZIONE

Si attribuiscono gli Stati, se si gioca in 4, non si assegna l'Unione Sovietica, se si gioca in 3 non si assegnano uno Stato liberale ed uno nazionalista. Si nomina il Segretario che mescola le carte Agenzia Stampa, ne seleziona 11 e le colloca sull'apposito spazio della plancia politica. Ad ogni giocatore vanno: la plancia di governo del proprio Stato (pag. 5), 4 cubetti di ognuno dei 5 colori più 8 del proprio colore, 12 carte Tattiche precedentemente mescolate dal Segretario che colloca sul mese di gennaio il segnalino Segnatempo con l'anno 1933 rivolto verso l'alto (pag. 1).

TURNI DI GIOCO

All'inizio di un nuovo ciclo di 12 mesi il Segretario: **orienta** il segnalino Segnatempo in modo che l'anno sia indirizzato verso il bordo superiore, **mescola** e seleziona 12 carte Agenzia stampa del triennio in corso, **mescola** le carte tattiche e ne assegna 12 ad ogni giocatore, **determina** il consumo interno delle UP industriali di ogni Stato tirando un dado D4 e aggiungendo 3 al risultato (pag. 7). All'inizio dell'anno i giocatori: **decidono** i 5 punti della manovra che segnano su foglietti separati (pag. 11), **caricano** l'importo delle tasse sul reddito nei tracciati del Ministero del Tesoro (pag. 5), se lo desiderano **emettono** obbligazioni (pag. 12) e/o **modificano** le aliquote fiscali (pag. 11).

All'inizio del mese il Segretario: **sorreggia** l'ordine di gioco, **sposta** il segnalino Segnatempo sul nuovo mese, **gira** la prima carta Agenzia Stampa e ne legge il contenuto, **aggiorna** il prezzo degli alimenti e delle materie prime sulla plancia di gioco (pag. 2).

All'inizio del mese i giocatori: **selezionano** una carta Tattica suddividendo i PV (da 1 a 3) tra le funzioni (tutte o in parte) in essa indicati che possono essere: **infrastrutture**, **sviluppo** di un settore produttivo, **influenza** dell'opinione pubblica del proprio o di un altro Stato non rappresentato, **blocco** preventivo delle funzioni ostacolo e disturbo, **compravendita** commerciale con uno Stato non rappresentato, **inserimento** di nuove UL o trasferimento UL da un settore all'altro, **normalizzazione** di uno stato di tensione nel proprio o in un altro Paese (fino a 6 PV), **inserimento** di nuove armate o divisioni navali (fino a 6 PV), **ostacolo** dell'attività di sviluppo di un avversario, **disturbo** delle iniziative diplomatiche di un avversario, **tensione** in un altro Stato se in situazione d'instabilità, **tentativo** di golpe in uno Stato non rappresentato

instabile, **spionaggio** per scoprire notizie d'agenzia, punti manovra di un avversario o scambio di carte tattiche (pag. 4).

SVILUPPO ECONOMICO

Si deve utilizzare la funzione Sviluppo. Le fasi sono: 1. **scelta** dell'indirizzo (occupazionale o produttivo), 2. **costruzione** delle infrastrutture costo 1/3 PV + acquisto da 1 a 3 UP industriali, durata dei lavori da uno a tre mesi a seconda delle UP impegnate, 3. **avvio** dell'iter di sviluppo utilizzando da 1 a 3 PV della carta Tattica, 4. **completamento** dell'iter con 5 PV (pag. 6).

INFLUENZA POLITICA

L'influenza di una componente neutrale della popolazione del proprio o di un altro Stato è possibile utilizzando la funzione Influenza di una carta Tattica. Le fasi sono: 1. **avvio** dell'iter utilizzando da 1 a 3 PV della carta, 2. **completamento** dell'iter con 5 PV. L'alleanza con un Paese non rappresentato è possibile se fra caselle precolorate e cubetti del colore dello Stato leader si occupano almeno tre spazi. Se non c'è una predominanza parziale o totale, lo Stato è instabile (pag. 8 e 9). La pressione militare dà un bonus di 1 punto.

INSTABILITA' POLITICA

Si può tentare un colpo di stato in un Paese non rappresentato instabile utilizzando la funzione Destabilizzazione e utilizzando da 1 a 3 PV; per verificare se è riuscito si tira un dado D4, se il risultato è inferiore ai PV giocati il colpo di stato è riuscito, se è superiore è fallito, se è uguale scoppia la guerra civile (pag. 10)

MANOVRA ECONOMICA

Sviluppo, se completato in 6 mesi 2 punti, 1 punto se occorre più tempo - **Influenza**, alleanza 2 punti, se si conquista una quota di opinione pubblica 1 punto - **Lavoro**, 2 punti se tutte le UL sono occupate, 1 punto se ne risulta una sola non occupata - **Obbligazioni**, 2 punti al primo collocamento, 1 punto se occorrono più licitazioni fino al massimo di tre - **Tasse**, 2 punti se si riduce l'aliquota del corrispettivo di tasse annuali di 2 UL, 1 punto se si riduce del corrispettivo di tasse annuali di 1 UL, si tolgono 2 punti se si aumentano le tasse del corrispettivo di 2 UL, si toglie 1 punto se si aumentano del corrispettivo di tasse di 1 UL - **Difesa**, 1 punto per ogni armata o divisione navale costruite per il proprio sistema di difesa (pag. 11)

Come si svolge un turno di gioco

PREPARAZIONE (a cura del Segretario)

- Aggiornamento del calendario (anno - mese)
- Composizione del mazzo Agenzia Stampa (a gennaio)
- Pesca e lettura del contenuto della prima carta Agenzia Stampa del mese
- Sorteggio dell'ordine di gioco
- Distribuzione delle carte Tattica, 12 per giocatore (solo a gennaio)
- Collocamento iniziale della forza lavoro (UL) a gennaio 1933 (a cura dei giocatori)

CONSUMO INTERNO (a cura del Segretario)

- Viene stabilito per ogni Stato leader dal punteggio di un dado D4 + 3 (solo a gennaio)

MANOVRA

- I giocatori, viste le carte Tattica a loro disposizione, decidono i 5 punti della Manovra finanziaria dell'anno che segnano su 5 foglietti, uno per punto Manovra, da tenere coperti (solo a gennaio)

ENTRATE (aggiornamento situazione di cassa sul tracciato del Ministero del Tesoro)

- Prelievo imposte sul reddito sulle UL occupate (solo a gennaio)
- Prelievo imposte dirette sulle UP vendute dalle aziende (alla fine del mese)
- Emissione di obbligazioni a 1 anno o a 2 anni o a 3 anni (facoltativo, solo a gennaio)

PRODUZIONE

- Tutte le UL occupate presenti sul tracciato Ministero del Lavoro producono UP (alimenti, materie prime, prodotti industriali civili e bellici)

FABBISOGNO NAZIONALE

- Verifica di un eventuale deficit produttivo che può essere colmato attraverso l'acquisto di alimenti e materie prime sul mercato estero

AZIONI

- I giocatori al loro turno utilizzano i Punti Valore (PV) delle carte tattica per eseguire le varie azioni programmate o effettuano azioni che non hanno bisogno dell'utilizzo di carte Tattica
- Se restano UP industriali non vendute sul mercato nazionale o all'estero o alimenti non consumati dalla popolazione o materie prime non impiegate nella produzione industriale, alla fine del mese devono essere indicate come scorte con i cubetti sui tracciati del Ministero del Commercio

FINE MESE

- Riepilogo situazione contabile

FINE ANNO

- Pagamento interessi obbligazioni e alla loro scadenza restituzione del capitale prestato
- Conteggio dei Punti manovra da indicare nel tracciato Punti Manovra della plancia politica

all'indirizzo www.fabra.biz/1933/scheda.pdf si può scaricare la scheda del Segretario



Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi.

Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

Idea e realizzazione Sergio Fabra (2023) - Floridia (SR) - email: sergio@fabra.biz
Tambù srl, Centro Direzionale Milano 2, Palazzo Canova, 5° piano - Via Fratelli Cervi snc
20090 Segrate (MI) - Prodotto in Italia