

EUROOPA

1945

2030



Regole del gioco



EUROPA

La nascita di **1945** un continente
2030

Introduzione

1945. L'Europa non è altro che rovine. Dopo 1500 anni di conflitti interni, la seconda guerra mondiale ha riportato i popoli nella barbarie e nell'orrore. Ma la maledizione che pesa sull'Europa è eterna? Un primo segnale positivo ci viene dall'accordo del 1944 fra Belgio, Paesi Bassi e Lussemburgo: insieme decidono di formare il Benelux. Più tardi, nel 1951, la Germania, la Francia, l'Italia e i tre paesi del Benelux si raggruppano nella Comunità Europea del Carbone e dell'Acciaio che porterà nel 1957 al trattato di Roma, atto di nascita della futura Unione Europea.

Malgrado gli inizi difficili, il movimento è avviato: la Gran Bretagna, la Danimarca e l'Irlanda aderiscono all'Unione nel 1973. Nel 1981 è il turno della Grecia e nel 1986 della Spagna e del Portogallo. Nel 1995 è la volta di tre nuovi paesi: Austria, Finlandia e Svezia. Nel prossimo futuro, Polonia, Turchia e Ungheria potrebbero seguire la stessa strada.

Per lungo tempo screditata dai nazionalisti e dagli scettici di tutti i paesi, l'Unione Europea appare ormai come una delle rare isole di stabilità in un mondo scosso da crisi e conflitti. Ma l'esempio europeo è applicabile su scala planetaria?

La credibilità della dinamica europea dipende dalla sua capacità di far definitivamente cessare tutti i conflitti sul continente. L'Unione ha i mezzi per far cessare la guerra e sistemare gli xenofobi al loro posto. Quello che ancora le manca è una volontà politica alta e forte, una volontà condivisa dalla grande maggioranza dei cittadini europei. Anche se in maniera modesta questo gioco contribuisce a suo modo a questa presa di coscienza collettiva.

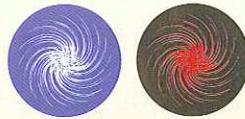
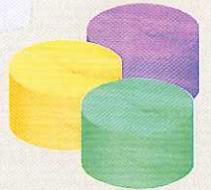
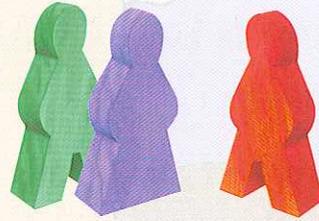
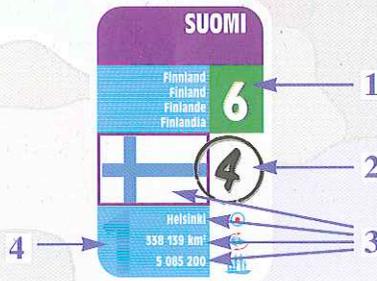
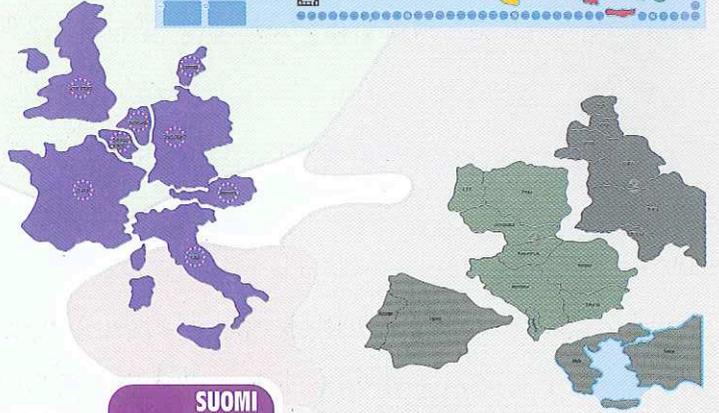
Contenuto:

1. Materiali di gioco	Pagina 3	5. Svolgimento di un turno	Pagina 5
2. Svolgimento della partita	Pagina 4	6. I rischi di guerra	Pagina 9
3. Scopo del gioco	Pagina 4	7. Fine della partita	Pagina 12
4. Preparazione	Pagina 4		



1. Materiali di gioco

- un tavoliere rappresentante la carta politica dell'Europa e una plancia staccata per posizionare le carte.
 - 38 parti di puzzle blu, rappresentanti ciascuno un paese europeo: questi saranno sistemati sul tavoliere via via che i rispettivi paesi aderiranno all'Unione.
 - 4 mascherine di copertura rappresentanti rispettivamente: 1. Spagna/Portogallo; 2. Grecia/Turchia; 3. Paesi dell'Est; 4. Paesi dell'ex-URSS. All'inizio della partita vengono posizionate sul tavoliere e saranno tolte nel turno indicato su ciascuna di esse.
 - 42 carte dei paesi; esse indicano il peso politico di ciascun paese (1), il livello per superare le sue forze nazionaliste che si oppongono all'Unione (2), la capitale e la bandiera del paese, la sua superficie e la sua popolazione (3) ed infine il turno in cui entrano in gioco (4).
- Le carte Andorra, Liechtenstein, Monaco e San Marino sono presenti unicamente a scopo informativo e non vengono utilizzate durante la partita
- 120 pedine "europeiste" in legno di 6 colori: 20 pedine per giocatore, 10 uomini e 10 donne.
 - 6 segnalini cilindrici in legno di 6 colori.
 - 28 gettoni, numerati da 1 a 28.
 - 99 gettoni vittoria con i colori della bandiera europea (75 da "1" e 24 da "5").
 - 20 pedine "Tensione" (lato con spirale bianca) e "Guerra" (lato con spirale rossa).
 - 1 pedina indicatore del turno di gioco con i colori dell'Europa e dell'Eurogames.
 - 2 dadi a 10 facce.
 - il libretto delle regole e 2 foglietti con le regole in breve.



2. Svolgimento della partita

Una partita di EUROPA si compone di quattro turni di gioco. Ciascun giocatore rappresenta un partito europeista che tenta di vincere le elezioni nei vari paesi, in contrapposizione ai nazionalisti locali: di volta in volta potrà farlo da solo o alleandosi con altri giocatori-partiti. Ogni volta che i partiti europeisti vincono le elezioni in un paese, questo aderisce stabilmente all'Unione Europea. Se i giocatori sono molto abili e soprattutto se non esitano ad allearsi tra loro, potranno anche riuscire a far aderire all'Unione tutti e 38 i paesi in gioco. Un pericolo può però ostacolare lo sviluppo dell'Unione Europea: la guerra. Dopo la caduta del muro di Berlino entrano infatti in gioco i paesi dell'Est e compaiono minacciosi i rischi di guerra, che potranno essere scongiurati solo con la solidarietà tra i giocatori.

Nel corso della partita, i giocatori guadagnano due tipi di punti:

- **Punti politici.** Si guadagnano vincendo le elezioni, da soli o in alleanza con altri giocatori. Questi punti vengono indicati dall'avanzamento dei segnalini cilindrici nella scala che contorna la mappa dell'Europa e determinano il numero delle pedine di cui un giocatore potrà disporre al turno successivo. Alle fine della partita, il giocatore con il maggior numero di punti politici è eletto Presidente dell'Unione Europea (ma non necessariamente vince la partita).

- **Punti vittoria.** Un giocatore riceve punti vittoria quando vince le elezioni in un

paese, quando partecipa in modo significativo a una azione di pace e quando è eletto Presidente dell'Unione. Un giocatore può anche perdere punti vittoria, se si mostra poco solidale quando è necessaria un'azione di pace. I punti vittoria sono i gettoni di valore con i colori della bandiera europea. E' consigliato tenere i gettoni vinti nella propria tasca, in modo che gli avversari non ne possano valutare la quantità.

3. Scopo del gioco

Lo scopo comune di tutti i giocatori è allargare quanto più possibile l'Unione Europea; il vincitore sarà però il giocatore che alla fine della partita avrà accumulato il maggior numero di punti vittoria. Per i dettagli sulle condizioni di vittoria, vedere §7 Fine della partita.

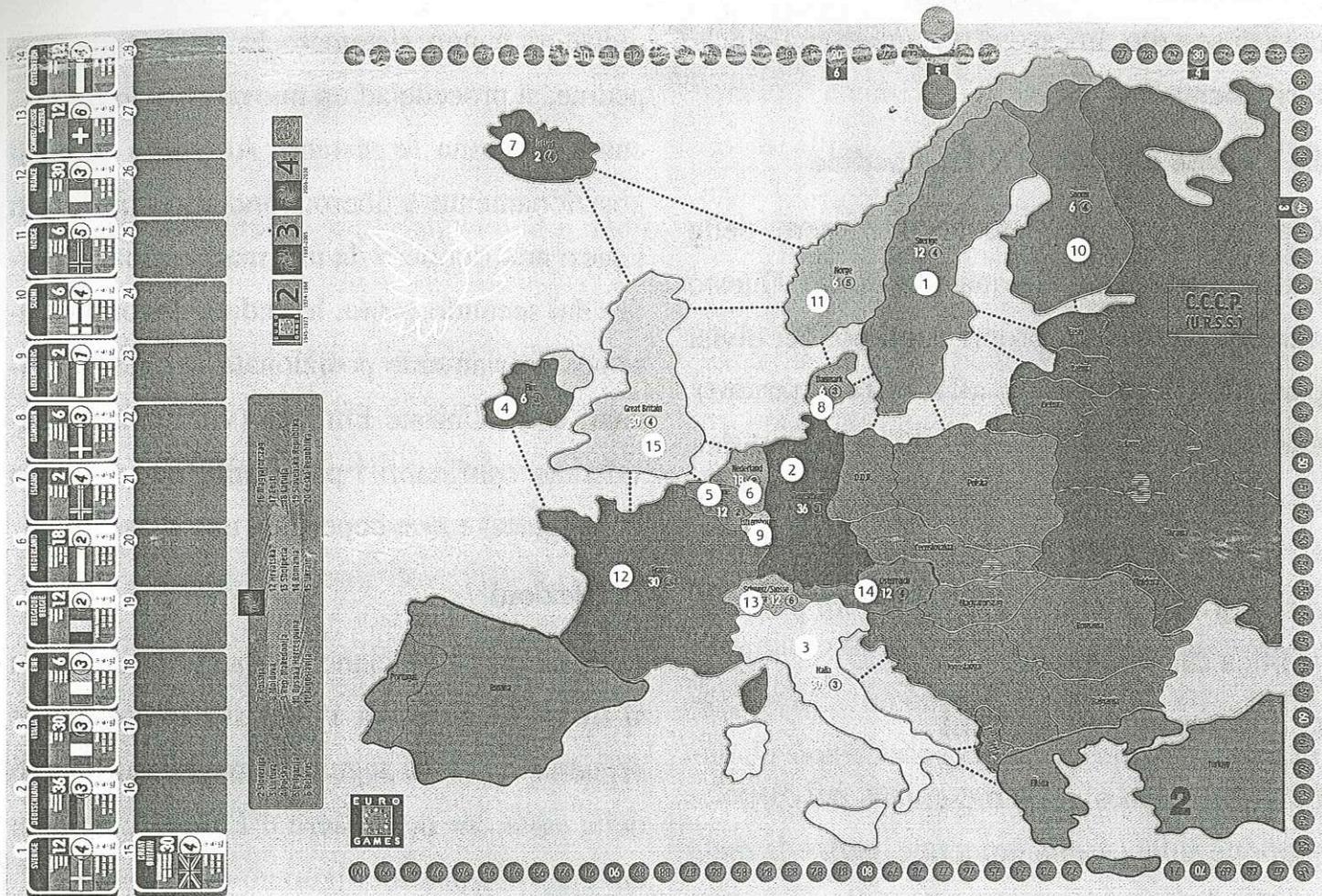
4. Preparazione

Posizionata sul tavolo la mappa dell'Europa, si sistema (generalmente alla sua sinistra) la plancia che serve a ospitare le carte dei vari paesi. Le quattro mascherine di copertura sono posizionate sulla mappa in modo da mostrare l'Europa qual era dal 1945 al 1973; quella "C.C.C.P." (URSS) va a ricoprire la "Rossija" (Russia). Ogni giocatore sceglie poi un colore e riceve il segnalino e le pedine europee corrispondenti:

- con 6 giocatori, ciascuno inizia con 2 pedine e 20 punti politici;

- con 5 giocatori, ciascuno inizia con 2 pedine e 24 punti politici;





Esempio di un inizio di partita con 5 giocatori

- con 4 giocatori, ciascuno inizia con 3 pedine e 30 punti politici;
- con 3 giocatori, ciascuno inizia con 4 pedine e 40 punti politici.

I segnalini di legno si utilizzano per indicare i punti politici sulla scala corrispondente; quando i giocatori passano i 100 punti, iniziano un nuovo giro.

La pedina che indica il turno di gioco è sistemata sulla casella del 1° turno. Si dividono le carte dei paesi in tre gruppi, in base al turno in cui i rispettivi paesi entrano in gioco (il numero del turno - 1, 2 o 3 - è indicato sullo sfondo della carta).

5. Svolgimento di un turno

Ogni turno di gioco si compone di 5 fasi distinte, che si svolgono sempre nello stesso ordine:

A. Determinazione dell'ordine dei giocatori

Al primo giro, ogni giocatore lancia un dado. Chi fa il numero più alto gioca per primo, gli altri seguono in ordine decrescente. Questo ordine sarà lo stesso durante tutto il primo giro.

A partire dal secondo giro, i giocatori giocano nell'ordine della classifica sulla scala politica: chi ha più punti politici gioca per primo, chi viene dopo di lui gioca per secondo, e

così di seguito. In caso d'uguaglianza, i giocatori lanciano un dado.

B. Calcolo del numero delle pedine

Ciascun giocatore calcola il numero delle pedine europeiste alle quali ha diritto. Questo numero equivale ai propri punti politici divisi per 10 (si arrotonda alla cifra inferiore). Esempio: un giocatore ha 49 punti politici, gioca quindi con 4 pedine. Questa operazione è ripetuta ad ogni nuovo turno e permette ai giocatori di rinforzare via via la loro presenza politica sul continente.

C. Sequenza delle elezioni

Le carte dei paesi sono mescolate, poi disposte scoperte sulle caselle numerate, partendo dalla casella 1, fino ad esaurimento delle carte. Nei turni 2 e 3 vengono aggiunte le carte dei nuovi paesi che entrano in gioco e mescolate con quelle dei paesi che NON hanno aderito all'Unione nei turni precedenti. Queste nuove carte corrispondono a paesi dove la democrazia è stata ristabilita e diviene dunque possibile organizzare delle elezioni.

Per maggior chiarezza, si utilizzano i gettoni numerati per riportare sulla mappa la sequenza delle elezioni (il gettone 1 sul paese che avrà la prima elezione, il gettone 2 su quello che avrà la seconda e così via).

D. Posizionamento delle pedine

Rispettando l'ordine di gioco, ogni giocatore sistema la metà delle sue pedine su uno o più dei paesi in gioco; se il numero delle pedine è dispari si arrotonda per eccesso (ad es. 3 pedine su un totale di 5). Quando tutti i

giocatori hanno sistemato la metà delle loro pedine, si procede ad un nuovo giro dove ciascuno posiziona le restanti. Al primo turno il posizionamento è libero: sono accessibili tutti i paesi non ricoperti da una mascherina. A partire dal secondo turno, le pedine devono essere necessariamente posizionate in paesi confinanti con l'Unione Europea (via mare si considerano confinanti i paesi uniti da una linea tratteggiata) e non coperti da una mascherina.

E. Elezioni

Le elezioni cominciano dal paese la cui carta si trova sulla casella 1. Poi si passa al paese seguente e così di seguito fino ad esaurimento delle carte. Su ogni paese d'Europa e su ogni carta corrispondente figurano due numeri:

- Un numero bianco che indica i punti politici da ripartirsi in caso di vittoria.
- Un numero nero circondato da un cerchio che indica il numero minimo di pedine europee necessarie per battere i nazionalisti, che si oppongono all'Unione Europea.

Quando in un paese hanno luogo le elezioni, possono presentarsi due situazioni:

- 1) Il numero totale di pedine europee è **inferiore** al numero nero: in questo caso vincono i nazionalisti, il paese non entra nell'Unione e le pedine sono restituite ai giocatori.
- 2) Il numero totale delle pedine europee è **maggiore o uguale** al numero nero: in questo caso è possibile far entrare il paese nell'Unione, a patto che i partiti presenti trovino un accordo per realizzare una coalizione che:



- sia composta da un massimo di tre partiti;
- rappresenti la maggioranza assoluta delle pedine europee presenti nel paese;
- sia comunque maggiore o uguale al numero nero.

Se ha pedine a sufficienza, un giocatore può anche vincere le elezioni da solo, ma se sono presenti pedine di vari partiti si procede come segue:

- la campagna elettorale dove ciascun giocatore presente nel paese è libero di parlare proponendo coalizioni e motivando agli altri giocatori le sue proposte;

- la fase di voto dove i giocatori, rispettando l'ordine di gioco, annunciano ufficialmente la coalizione che propongono; i giocatori chiamati in causa (e solo loro) devono accettare o rifiutare rispondendo sì o no, prima della proposta del giocatore successivo. Quando una proposta ottiene il consenso (cioè quando si forma una coalizione di maggioranza), la fase di votazione ha termine.

Per evitare un inutile allungamento della partita, vi consigliamo di limitare a un minuto la fase di campagna elettorale, e, al momento del voto, di rispondere solo sì o no alle proposte, senza aggiungere commenti.

Se nessuna coalizione riesce a prevalere, i nazionalisti vincono le elezioni (ciò vale anche nel caso in cui due coalizioni siano alla pari).

Se si forma una coalizione vincente, la vittoria degli europeisti ha i seguenti effetti:

1) I punti politici sono ripartiti equamente tra i vincitori e ciascuno fa avanzare il suo segnalino di altrettante caselle nella scala politica. Caso particolare: se una coalizione di 3 giocatori vince le elezioni in un paese del valore politico di 2 o 4, ogni giocatore riceve rispettivamente un o due punti.

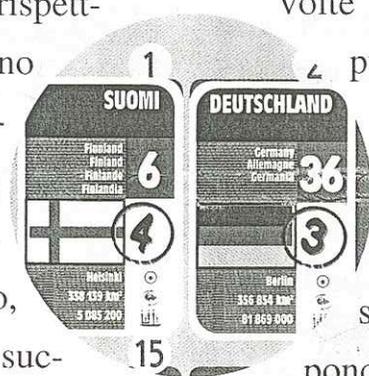
2) Ciascun vincitore ha diritto di spostare UNA sua pedina in un paese confinante con l'Unione Europea in cui non si siano ancora svolte le elezioni. Le altre pedine sono ritirate dal piano di gioco e restituite a ciascuno dei giocatori. Importante: notate che in questo modo una stessa pedina può essere usata più volte nel corso di elezioni successive, purché faccia parte ogni volta della coalizione vincente.

3) Il paese entra nell'Unione Europea. Gli si sistema quindi sopra il pezzo di puzzle blu corrispondente (alcuni paesi sono composti da più pezzi di puzzle). Il territorio del paese fa ormai parte dell'Unione e non è più considerato singolarmente. In termini di gioco, tutti i paesi dell'Unione rappresentano un unico territorio.

4) La carta del paese è ritirata definitivamente dal gioco, essendo la scelta per l'Europa irreversibile.

5) OGNI giocatore facente parte della coalizione vincitrice riceve un punto vittoria.

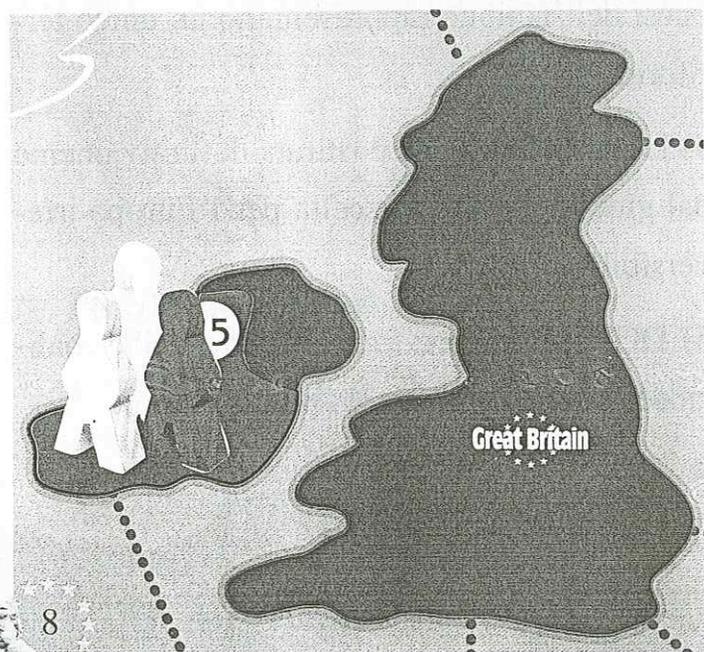
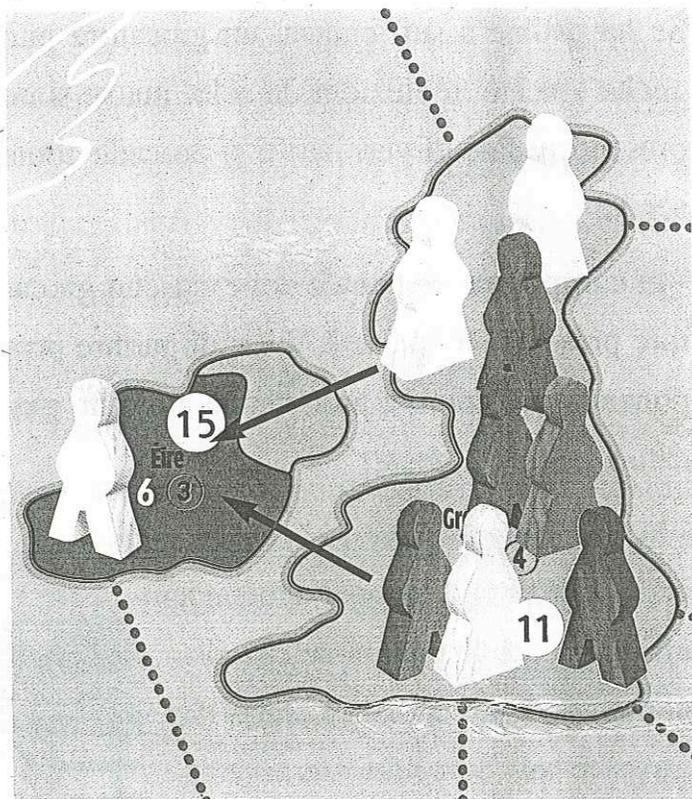
* * *



Esempio di un'elezione in Gran Bretagna

Al momento delle elezioni in Gran Bretagna sono presenti 2 pedine blu, 2 pedine verdi, 1 pedina rossa e 3 pedine gialle. Per battere i partiti nazionalisti, gli europei devono dunque giungere almeno a 4 pedine, ma essendo presenti in totale 8 pedine la coalizione di maggioranza dovrà comprenderne almeno 5. Durante la fase di campagna elettorale, il Blu propone una alleanza al Verde, che esita perché insieme avrebbero solo 4 pedine e sarebbe necessario l'intervento di un terzo partito. Il Rosso propone di aggregarsi a questa alleanza per formare la coalizione rosso-blu-verde (5 pedine). Poco prima che termini il minuto, il Giallo fa però un segnale al Verde.

I giocatori passano quindi alla fase del voto. Il giocatore con più punti politici parla per primo. Il Blu propone una coalizione blu-verde-rossa (5 pedine). Il Rosso accetta ma il Verde rifiuta. Proposta non accettata. Tocca al Verde che propone una coalizione giallo-verde



(5 pedine). Il Giallo accetta e la coalizione giallo-verde vince le elezioni. Poiché la Gran Bretagna vale 30 punti politici, i giocatori Verde e Giallo ricevono ciascuno 15 punti. Se avesse vinto una coalizione blu-verde-rossa, ciascuno avrebbe ricevuto 10 punti.

I giocatori Giallo e Verde spostano poi ciascuno una pedina. Essi decidono di metterle tutti e due in Irlanda, dove le elezioni non hanno ancora avuto luogo e dove il Giallo ha già una pedina. Tutte le altre pedine sono restituite ai loro proprietari. La Gran Bretagna si copre del blu europeo. Dio salvi l'Europa!

6. I rischi di guerra

Con la caduta del muro di Berlino nel 1989 e lo spezzettamento dell'impero sovietico, riemergono numerosi problemi di nazionalismo che non erano stati risolti alla fine dell'ultima guerra mondiale. A partire dal 1990, scoppiano conflitti armati in numerosi paesi europei, mettendo in pericolo tutta la costruzione europea.

In termini di gioco questo si riproduce in due fasi intermedie che si verificano all'inizio del 3° e del 4° turno. In ognuna i giocatori vengono posti di fronte alla necessità di intervenire a sedare o almeno contenere i focolai di guerra impiegandovi preziose risorse politiche.

Intervenire non è obbligatorio, ma partecipare alle forze di pace può rivelarsi premiante o al contrario non parteciparvi molto rischioso. Ma vediamo nel dettaglio come si svolgono queste fasi.

A. Lanciare sei volte i due dadi

All'inizio dei turni 3 e 4, prima che i giocatori posizionino le loro pedine, si lanciano 6 volte i due dadi. La somma dei 2 risultati corrisponde al nome di un paese nella tabella stampata sul tavoliere. Si presentano due casi:

1) Il paese appartiene già all'Unione: In questo caso, i problemi posti sono automaticamente risolti da negoziati e non succede nulla.

2) Il paese non fa parte dell'Unione: in questo caso si accende un pericoloso focolaio e si sistema sopra il paese una pedina "Tensione" (spirale bianca su fondo blu).

Ma, attenzione: quando un paese con la pedina "Tensione" è sorteggiato di nuovo, vi scoppia una vera guerra e il gettone viene girato dalla parte "Guerra" (spirale rossa su fondo nero).

Inoltre se un paese con una pedina "Guerra" è sorteggiato di nuovo, il conflitto esporta tensioni nei paesi vicini: tutti i paesi confinanti via terra e che non fanno parte dell'Unione ricevono una pedina "Tensione".

Ma se uno dei paesi "toccati" possiede già una pedina "Tensione", quella si gira dal lato "Guerra"; se uno dei paesi "toccati" possiede già una pedina "Guerra" non cambia nulla. Si

può aver così un "effetto domino" devastatore, che porta ad una rapida estensione della guerra nei paesi che non fanno parte dell'Unione.

L'esempio seguente riprende una situazione estrema (ma comunque possibile durante il gioco) che ben illustra questo "effetto domino". Risultati e conseguenze dei lanci dei dadi:

- 11/ *Yugoslavia. Si posa una pedina "Tensione"*

- 9/ *Macedonia. Si posa una pedina "Tensione"*

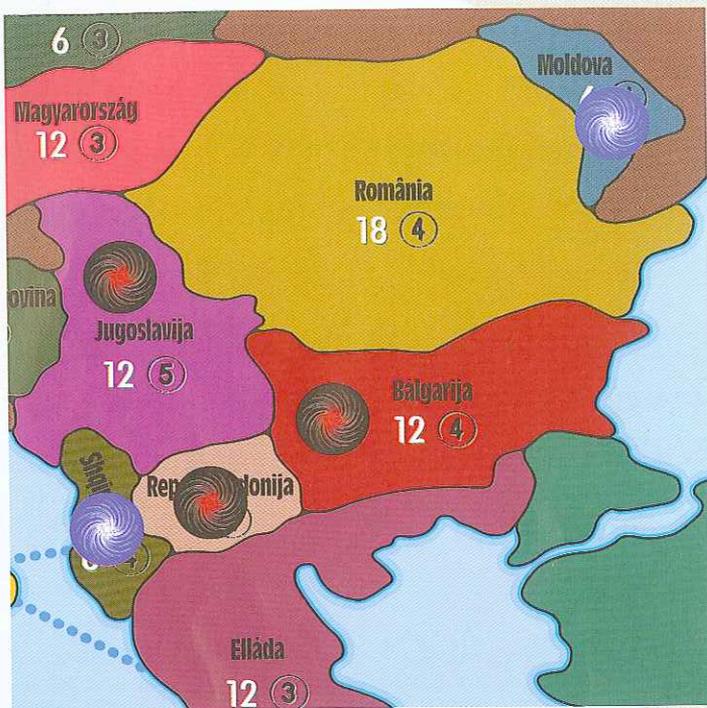
- 5/ *Bulgaria. Si posa una pedina "Tensione"*

- 8/ *Moldova. Si posa una pedina "Tensione"*

- 9/ *Macedonia. La pedina "Tensione" è girata dal lato "Guerra".*

- 9/ *Macedonia. I quattro paesi che confinano con la Macedonia subiscono gli effetti*





dell'aggravamento della guerra in Macedonia. L'Albania riceve una pedina "Tensione". La Jugoslavia e la Bulgaria vedono le loro pedine "Tensione" girate dal lato "Guerra". Nessuna pedina viene posta sulla Grecia che in questa partita fa già parte dell'Unione.

B. Calcolo del livello generale di conflitto

Dati i risultati dei 6 lanci di dadi, i giocatori fanno il calcolo del livello generale di conflitto che ne deriva:

- ogni paese con una pedina "Tensione" equivale ad un punto conflitto;
- ogni paese con una pedina "Guerra" equivale in punti conflitto al doppio della sua cifra nera. Esempio: la Bulgaria con una pedina "Guerra" vale 8 punti conflitto.

Nell'esempio precedente, il livello generale del conflitto è di 28: 10 punti per la Jugoslavia, 8 per la Macedonia, 8 per la Bulgaria, 1 per l'Albania e 1 per la Moldova.



C. Di fronte alle tensioni e alle guerre, che fare?

Ogni giocatore deve ora domandarsi quali sforzi compiere per arrestare il conflitto che minaccia tutta la costruzione europea, quali risorse è disposto a sacrificare. Nel gioco ciò significa che i giocatori nel loro complesso, per sedare tutte le tensioni e le guerre, dovranno rinunciare ad almeno tante pedine europeiste quanti sono i punti del livello generale di conflitto. In pratica si procede come segue:

- ogni giocatore sistema **in segreto** nella sua mano un certo numero di pedine europeiste, prese tra quelle alle quali ha diritto per la fase di elezioni che segue.

- tutti aprono le mani simultaneamente e tutte le pedine sono messe insieme sulla colomba della pace raffigurata sul tavoliere.

Si contano allora le pedine che si trovano sulla colomba e si possono verificare 2 casi:

- 1) Il numero totale di pedine è **superiore o uguale** al livello generale del conflitto. BENE! L'Europa ha saputo far tacere le sue divergenze interne: tutte le pedine "Tensione" e "Guerra" sono ritirate dai paesi. Il giocatore che ha contribuito con il maggior numero di pedine riceve 4 punti vittoria, il secondo ne riceve 2 e il terzo ne riceve 1. In caso di parità di numero di pedine offerte, il giocatore con meno punti politici riceve più punti vittoria, perché in proporzione ha fatto uno sforzo più grande. In caso di ulteriore parità si lancia un dado.

- 2) Il numero totale delle pedine è **inferiore** al

livello generale del conflitto. L'Europa esiste sulla carta, ma fatica a concretizzarsi quando sono in ballo grandi interessi. A questo punto scattano le penalità.

Indipendentemente da quante pedine ognuno ha puntato, il giocatore rimasto con il maggior numero di pedine europeiste per la prossima fase di elezioni perde 4 punti vittoria, il secondo ne perde 2 ed il terzo 1. In caso di parità di pedine europeiste rimaste, il giocatore con meno pedine sulla colomba subisce la penalità più forte, perché in proporzione ha fornito uno sforzo più piccolo. In caso di ulteriore parità si lancia un dado.

Si tratta ora di usare le pur insufficienti risorse messe a disposizione dei giocatori per sedare almeno alcune tensioni e guerre. Lo farà il giocatore con più pedine sulla colomba (in caso di parità, si lancia il dado). Ogni pedina potrà compensare un punto conflitto e bisognerà comunque dare la precedenza alle guerre rispetto alle tensioni. Le tensioni e le guerre non sedate permarranno anche nel turno successivo.

Importante: le pedine impegnate nell'azione di pace NON potranno essere riutilizzate nelle elezioni che stanno per cominciare. Ognuno dovrà quindi scegliere la sua strategia di utilizzo delle pedine a disposizione.

Esempio. Riprendiamo l'esempio precedente, assai catastrofico, bisogna dirlo. Abbiamo la guerra in Jugoslavia, Macedonia e Bulgaria, e anche tensioni in Albania e in Moldova, per un totale di 28 punti conflitto. Ammettiamo

che le pedine offerte dai giocatori per risolvere la crisi siano solo 18. E' molto, ma non è abbastanza per risolvere tutti i conflitti in corso. Il giocatore con il maggior numero di pedine sulla colomba deve scegliere una soluzione. Arrestare la guerra in Jugoslavia (10 pedine) sembra opportuno perché questo paese confina con sette altri paesi e ogni lancio di dado al turno 4 che designasse di nuovo la Jugoslavia sarebbe catastrofico. Egli ha anche la possibilità di arrestare la guerra in Macedonia o in Bulgaria. I due paesi sembrano equivalenti ma come potete verificare non lo sono del tutto... Il giocatore opta correttamente per fermare la guerra in Macedonia. Restano così la guerra in Bulgaria e tensioni in Albania e Moldova.

D. Conseguenze delle azioni di pace

Dove l'azione di pace ha avuto successo, le elezioni si possono svolgere regolarmente. Dove l'azione di pace non è riuscita, per il prossimo turno di elezioni si procede come segue:

- nei paesi dove persistono "tensioni" le forze nazionaliste sono più potenti e dunque il limite da raggiungere per vincere le elezioni è aumentato di 1 punto;
- nei paesi ancora in guerra il dibattito democratico ha lasciato il posto ai crepitii delle armi e dunque le elezioni non potranno aver luogo. La carta di quel paese è messa da parte.

* * *

7. Fine della partita

Alla fine del quarto turno, il giocatore con più punti politici è eletto Presidente dell'Unione Europea e riceve 3 punti vittoria. In caso di parità, vengono eletti un Presidente e un vice-Presidente. Ognuno riceve 2 punti di vittoria.

Poi tutti i giocatori contano i punti vittoria accumulati: chi ne ha di più vince la partita. In caso di parità, vince il giocatore con più punti politici. In caso di nuova parità, i giocatori si stringono la mano e si promettono di giocare presto di nuovo ad EUROPA!

L'importanza di questa vittoria dipende tuttavia dalla situazione dell'Europa nell'anno 2030. Ciò si traduce in punti conflitto nel modo seguente:

- per ogni paese dove permangono tensioni: 1 punto conflitto.
- per ogni paese in guerra: punti conflitto = numero nero x 2

Calcolo del livello di vittoria

- Se sulla mappa ci sono più di 10 punti conflitto: **vittoria di Pirro**. L'Europa potrebbe essere vicina alla terza guerra mondiale...

- Da 4 a 10 punti di conflitto: **vittoria fragile**. L'Unione sopravviverà a tali tensioni?

- Da 1 a 3 punti conflitto: **vittoria decisiva**. Prima della metà del XXI secolo, tutta l'Europa sarà unita.

- Nessun punto conflitto e tutti i paesi nell'Unione: **vittoria totale**. L'Unione europea s'impone come esempio per tutto il pianeta.

Paragone dei punteggi fra varie partite

Potete anche paragonare i risultati di varie partite adottando il seguente calcolo di punteggio: Punti di vittoria + Numero dei paesi nell'Unione - Punti di conflitto = score finale di ogni giocatore.

Nel quadro di molte partite giocate simultaneamente, vi consigliamo al momento di lanciare i dadi per i rischi di guerra di applicare lo stesso risultato a tutte le partite. In questo modo, avrete un paragone perfetto tra i differenti stili di gioco e potrete verificare l'importanza del fattore umano nell'avvenire che ci attende.



Note

La caduta del muro di Berlino, poi la tragedia nell'ex-Yugoslavia mi avevano indotto a riflettere sulla possibilità di un gioco sull'Europa. Ma i primi abbozzi non mi sembravano soddisfacenti. Competizione e solidarietà: si rivelava difficile trasporre nel gioco questi due poli, senza cadere nel cinismo o nel moralismo. Per evitare caricature, era importante trovare meccanismi che consentono la scelta ai giocatori, come avviene nella realtà. L'incontro con Leo Colovini e Dario De Toffoli della Venice Connection nel febbraio 1997 a Norimberga servirà da catalizzatore. Leo Colovini aveva messo a punto un meccanismo di gioco molto sottile che si adattava perfettamente alla simulazione delle elezioni. Da lì è nata l'idea di fare un gioco sull'Europa che tenesse conto delle due tendenze. La messa a punto del gioco e la scelta finale dei meccanismi sono dunque un lavoro comune che ci ha permesso di conoscerci meglio e di stimarci di più.

Desidero dedicare questo gioco ai miei genitori: Aldo Vitale, nato a Cerchio, negli Abruzzi, che ha diretto per più di vent'anni la Maison d'Italie a Parigi, trasformando una semplice residenza di studenti in uno spazio multiculturale aperto sul mondo, e Elodie Vitale, nata a Nimègue, docente in arti plastiche, che ha fatto scoprire le infinite sfaccettature della storia dell'arte moderna a generazioni di studenti venuti da tutti i paesi. Senza il loro incontro nel 1953 durante un corso di filosofia alla Sorbona, questo gioco oggi non esisterebbe.

Duccio Vitale, Bois-le-Roi, Ottobre 1998

Un gioco di Duccio Vitale e Leo Colovini

con la partecipazione dei membri della **Venice Connection**: Giuseppe Baù, Silvano Berton, Dario De Toffoli, Alex Randolph e Dario Zaccariotto.

Gli autori ringraziano tutti coloro che li hanno aiutati nella messa a punto del gioco, in particolare le équipes di test in Italia, Francia, Germania e Stati-Uniti.

Illustrazione di copertina:

Atelier Patrice Larue

Realizzazione grafica:

Laurent Carré / Bahamas S.A.

Un gioco Eurogames edito da

EUROGAMES DESCARTES ITALIA

Centro Direzionale- Asse Verde/Isola A3 -

80143 Napoli

<http://www.descartes-editeur.com>