

# IDEOLOGY

## THE WAR OF IDEAS

### INTRODUZIONE

In Ideology: The War of Ideas, ogni giocatore interpreta una delle più potenti ideologie del 20° secolo: Capitalismo, Comunismo, Fascismo, Imperialismo e Fondamentalismo Islamico. Iniziando con una regione completamente sotto il proprio controllo, ciascuna ideologia cerca di influenzare e controllare le regioni indipendenti della terra.

### Nota dell'autore

Negli anni recenti, gli eventi mondiali ci hanno portato a capire come il conflitto di idee possa cambiare il destino di un intero pianeta. Questo gioco non intende condannare o glorificare nessuna idea politica, ma cerca di capire le ideologie dei giorni nostri e come interagiscono con le altre. E' prima di tutto un gioco, ma anche un esercizio di comprensione. Spero che tutti coloro che giocheranno a questo gioco, vi troveranno divertimento, interattività, ma anche riescano a scovare le forze che guidano il nostro mondo.

### OGGETTO DEL GIOCO

Ogni ideologia controlla una regione all'inizio del gioco. Ognuna di queste regioni iniziali inizia con un Livello di Sviluppo pari a 3. L'Influenza Globale di un giocatore è uguale alla somma di tutti i Livelli di Sviluppo delle Regioni Controllate, quindi all'inizio del gioco, ogni giocatore inizia con un'Influenza Globale pari a 3.

Piazzando una maggioranza di carte Influenza accanto ad una Regione Indipendente, una ideologia può dominare questa regione e la aggiunge alle sue Regioni Controllate. Acquisendo e sviluppando nuove Regioni Controllate (e creando armi di distruzione di massa), una ideologia può gradualmente espandere la sua Influenza Globale. Quando una o più ideologie posseggono una Influenza Globale di 12 (o maggiore), il gioco termina. L'ideologia con l'Influenza Globale più alta vince il gioco.

### DESCRIZIONE DEL GIOCO

Differentemente dalla maggior parte dei giochi di strategia, ogni turno di gioco in IDEOLOGY è giocato contemporaneamente da tutti i giocatori. Mentre si muovo attraverso 8 diverse fasi, i giocatori raccolgono e scambiano simultaneamente risorse, sviluppano le loro Regioni Controllate, influenzano le Regioni Indipendenti, si scontrano in conflitti culturali, economici e militari, fanno accordi diplomatici, valutano lo sviluppo e il controllo delle regioni mondiali, e determinano lo status generale delle rispettive ideologie. Una volta che il turno viene completato, se nessuna ideologia ha raggiunto un'Influenza Globale di 12 (o maggiore), il turno successivo ha inizio.

Ciascuna ideologia possiede il proprio mazzo di carte influenza, che rappresentano tre differenti tipi di influenza: militare, economica e culturale. Giocando con attenzione queste carte influenza, i giocatori possono sviluppare le loro regioni e guadagnare il controllo di altre nuove regioni nel tentativo di far prevalere la propria idea nel mondo.

## **PREPARAZIONE**

Piazza la mappa del mondo, lascia il centro del tavolo libero per il piazzamento delle regioni indipendenti. Mescola le 5 carte ideologia e distribuiscine una (a faccia scoperta) a ciascun giocatore. Successivamente, piazza ciascuna carta regione iniziale (come specificato nelle carte ideologia), a faccia scoperta accanto ad ogni giocatore.

Ogni giocatore piazza le sue carte d'Influenza Ideologica e controlla i segnalini accanto alle proprie carte ideologia. Piazza inoltre uno di questi segnalini di controllo sopra la propria regione iniziale nella mappa mondiale. Se ci sono meno di 5 giocatori, le carte ideologia non utilizzate assieme con le rispettive carte Influenza e i segnalini di controllo, saranno tolti dal gioco.

Ciascun giocatore quindi rimuove 3 carte Influenza Militare dal proprio mazzo di carte Influenza e le piazza accanto alla sezione del tabellone "Influenza Militare" della propria regione iniziale. Mettendole in modo che si veda il titolo di ciascuna delle carte influenza. Quindi rimuovere 3 carte Influenza Economiche e 3 carte Influenza Culturali dal mazzo di carte Influenza e piazzarle accanto al tabellone, nella sezione appropriata.

Ogni giocatore mescolerà le rimanenti carte Influenza e le piazzerà a faccia in giù accanto alle sue carte ideologia. Lasciate uno spazio per scartare le carte.

Mescolate il mazzo delle Regioni (includendo anche le regioni iniziali che appartengono alle ideologie non in gioco), e piazzalo a faccia in giù accanto all'area di gioco. Separate le carte Avanzamento nei loro 7 differenti tipi e mettetele a faccia scoperta. Piazzate i segnalini Sviluppo vicino al tabellone della regione, e i segnalini Diplomazia vicino alla Tabella Diplomazia nella mappa del mondo.

Ogni giocatore piazzerà un segnalino di controllo nell'appropriato spazio colorato nella Tabella dell'Ordine di Turno, che si trova nella parte superiore della mappa del mondo. Per esempio: il giocatore Capitalista piazza un segnalino di controllo nello spazio blu in quanto i confini del giocatore Capitalista sono blu. Se ci sono meno di 5 giocatori, sposta i segnalini di controllo di tanti spazi a sinistra in modo che gli spazi vuoti si trovino nella parte destra della tabella.

## **FASI DI GIOCO**

Tutti i giocatori partecipano assieme in tutte e 8 le fasi del turno. Alcune fasi permettono ai giocatori di fare delle azioni simultaneamente, mentre altre fasi richiedono ai giocatori di seguire un ordine di turno, che è determinato dai propri segnalini di controllo nella Tabella dell'Ordine di Turno.

### **1. Fase delle Risorse**

All'inizio della Fase delle Risorse, ciascun giocatore simultaneamente pesca (o scarta), un numero di carte Influenza in modo che il numero di carte sia pari alla sua Influenza Globale. L'Influenza Globale di un giocatore è pari alla somma del Livello di Sviluppo di tutte le Regioni Controllate (+1 per ciascun avanzamento relativo alle Armi di Distruzione di Massa).

Quando un mazzo di carte Influenza si esaurisce, rimescolate le carte scartate e formate un nuovo mazzo. Il numero di carte in mano ad ogni giocatore deve essere di pubblico dominio e non può essere nascosto.

*All'inizio del gioco, il Capitalista inizia con una regione iniziale: gli Stati Uniti. Siccome gli Stati Uniti hanno un Livello di Sviluppo di 3, il Capitalista inizia con un'Influenza Globale di 3. Il Capitalista perciò pesca 3 carte Influenza durante il suo primo turno. Se avesse avuto 1 carta in mano dal turno precedente, ne avrebbe quindi pescate solo 2, così da averne 3 in mano.*

## **2. Fase degli scambi**

Ogni giocatore seguendo l'Ordine di Turno può ora scegliere di scartare un numero di carte Influenza dalla propria mano in base alla propria Influenza di Scambio. L'Influenza di Scambio di un giocatore è pari al numero totale di tutte le regioni nel gioco che sono influenzate dalla sua ideologia (non importa che controlli queste regioni).

Dopo che un giocatore termina di scartare carte Influenza (di un numero massimo pari alla propria Influenza di Scambio), immediatamente pesca una nuova carta Influenza per ogni carta scartata. Dopo che un giocatore ha terminato gli scambi, i giocatori successivi in base all'Ordine di Turno, possono scegliere di scartare e pescare nuove carte seguendo le indicazioni viste con il primo giocatore. Quando l'ultimo giocatore ha finito di fare gli scambi, la fase termina.

Siccome il Capitalista influenza solo una regione all'inizio del gioco, può scartare una sola carta Influenza per poi pescarne una nuova.

## **3. Fase Sviluppo**

Ogni giocatore seguendo l'Ordine di Turno può ora sviluppare le sue Regioni Controllate giocando le carte Influenza che ha in mano, accanto alle appropriate sezioni di queste regioni (per esempio, una carta influenza militare sarà giocata e piazzata sopra alle altre carte influenza militare della regione).

Nessuna regione può superare il suo massimo livello di Influenza (in altre parole, il suo massimo numero di carte Influenza), in ciascuna area di Influenza. Il massimo livello di Influenza per una Regione Controllata è doppio rispetto al suo iniziale Livello di Sviluppo.

*Gli Stati Uniti iniziano con un Livello di Sviluppo di 3, quindi il proprio livello massimo di Influenza sarà di 6 (che può sostenere fino a 6 carte Influenza in ciascuna area di Influenza). Siccome gli Stati Uniti iniziano il gioco con 3 di ogni tipo di Influenza, il Capitalista non aggiungere più di 3 carte Influenza Militare, 3 carte Influenza Economica, o 3 carte di Influenza Culturale agli Stati Uniti.*

In aggiunta allo sviluppo di una o più delle Regioni Controllate, un giocatore può utilizzare carte Influenza per acquistare degli Avanzamenti. I costi e i benefici di ciascun Avanzamento sono segnati in ciascuna carta Avanzamento.

Le carte avanzamento livello 1 (Tattiche, Industrie, e Patriotismo), costano due carte Influenza di uno stesso tipo (Militare, Economico o Culturale). Le carte avanzamento di livello 2 (Supremazia Tecnologica, Innovazione e Propaganda), costano ciascuna due diverse carte di avanzamento livello 1 (come specificato nella carta). Un Avanzamento delle Armi di Distruzione di Massa, costa tutte e tre le carte Avanzamento del livello 2.

I giocatori possono pagare per comprare le carte di avanzamento dei livelli successivi, anche con le carte avanzamento appena acquistate. Tutte le carte Influenza usate per pagare gli

Avanzamenti vengono scartate. Tutte le carte Avanzamento usate per comprare livelli di Avanzamento successivi, si rimettono nel loro appropriato mazzetto a faccia scoperta.

*L'Imperialista inizia il gioco con Patriottismo. Sceglie di spendere 2 carte Influenza Militare per acquistare l'Avanzamento Tattiche. Può quindi adesso scegliere di spendere Tattiche e Patriottismo per acquisire la carta di Avanzamento (livello 2) Propaganda, come specificato nella sezione del costo della carta stessa.*

Dopo che un giocatore ha terminato di sviluppare le sue Regioni Controllate e acquistato gli Avanzamenti (quanti ne desidera), il giocatore successivo (in base all'Ordine di Turno), ha l'opportunità di fare lo stesso e così tutti gli altri seguendo l'Ordine di Turno. Quando tutti hanno avuto la possibilità di spendere le proprie carte Influenza durante la Fase Sviluppo, la fase termina immediatamente.

Nota che le Fasi Scambio e Sviluppo richiedono che un giocatore termini le proprie azioni durante la fase prima che lo possa fare il giocatore successivo.

#### **4. Fase Estero**

All'inizio di ogni Fase Estero, la carta sopra al tabellone della regione viene pescata e piazzata a faccia in su vicino al centro dell'area di gioco diventando una nuova Regione Indipendente.

Successivamente, seguendo l'Ordine di Turno, ogni giocatore ha l'opportunità di fare un'azione durante la Fase Estero, oppure può passare. Le azioni che sono possibili durante questa fase includono: giocare una carta Influenza accanto ad una Regione Indipendente (solo una carta Influenza per azione), oppure togliere una carta Influenza da una Regione Indipendente oppure da una Regione Avversaria. Una Regione Avversaria è una regione controllata da un giocatore avversario.

Diversamente dalle Fasi Scambi e Sviluppo, durante le Fasi Estero e Conflitto, ogni giocatore può solo fare un'azione per volta prima del giocatore successivo nell'Ordine di Turno, se sceglie di passare, può ancora giocare successivamente sempre che tutti gli altri giocatori non passino. Continuando in questo modo, non c'è limite al numero di azioni che un giocatore può fare durante le Fasi Estero e Conflitto. Solo quando tutti i giocatori hanno passato consecutivamente si procede alla fase successiva.

Per estendere l'Influenza ad una Regione Indipendente, un giocatore gioca una carta Influenza dalla sua mano accanto all'appropriata sezione di quella regione. Per esempio, una carta Influenza Culturale sarà giocata accanto alla sezione Influenza Culturale della regione.

Se la Regione Indipendente non è adiacente ad almeno una delle regioni controllate dal giocatore, è considerata una regione distante e quale giocatore deve pagare una carta Influenza extra dello stesso tipo per estendere la propria influenza in quella regione. Alcuni Avanzamenti permettono ai giocatori di eliminare questa penalità dovuta alla distanza.

*Il Fascista vuole estendere la sua Influenza Militare in Indonesia. Siccome il Fascista non controlla una regione adiacente all'Indonesia, deve prima pagare (scartandola), una carta Influenza Militare e successivamente potrà piazzare la seconda carta Influenza Militare accanto all'Indonesia.*

Il massimo livello di Influenza per una Regione Indipendente è pari al suo corrente Livello di Sviluppo (non il doppio del suo Livello di Sviluppo iniziale come con le Regioni Controllate). Perciò una Regione Indipendente a Livello 1, può avere non più di un tipo di Influenza, una Regione Indipendente a Livello 2, ne potrà avere al massimo 2, e così via.

*Il Comunista vuole giocare una carta Influenza accanto all'Indonesia (Regione Indipendente a livello 1), ma siccome l'Indonesia ha già ricevuto sia un'Influenza Militare e una Economica dagli altri giocatori, l'unica area di Influenza in cui può giocare una carta il Comunista è quella Culturale.*

Un giocatore può anche rimuovere una propria carta Influenza da una Regione Indipendente o da una Regione Avversaria, come azione durante questa fase. La carta Influenza rimossa è scartata (e non ritorna in mano).

## **5. Fase Conflitto**

Ogni giocatore può iniziare un conflitto Culturale, Economico e Militare in qualsiasi regione (incluso anche le proprie Regioni Controllate). Ogni giocatore seguendo l'Ordine di Turno, sceglie di iniziare un conflitto oppure passa (come nella Fase Estero). Solo quando tutti i giocatori avranno passato consecutivamente si passerà alla fase successiva.

I tipi di conflitto che possono essere iniziati dai giocatori sono determinati dalle loro posizioni diplomatiche rispetto agli avversari (vedi Fase Diplomazia). Ciascun giocatore può iniziare un conflitto Culturale contro qualsiasi avversario, non importa che essi siano in pace, neutrali o in guerra. Per iniziare un conflitto Economico, i due giocatori devono essere neutrali o in guerra. Per iniziare un conflitto Militare, i due giocatori devono essere in guerra. E' importante notare che, come indicato nell'appropriata carta di Avanzamento, l'uso delle Armi di Distruzione di Massa è considerato un Atto di Guerra.

Per iniziare un conflitto, l'aggressore dichiara la regione dove il conflitto avrà luogo, il tipo di conflitto che ci sarà (Militare, Economico, o Culturale), e l'Ideologia la cui Influenza sarà attaccata.

*Il Fascista vuole iniziare un conflitto Economico contro l'Imperialista in Indonesia. Siccome l'Imperialista e il Fascista sono attualmente neutrali fra loro, può farlo. Se fossero in guerra, avrebbe potuto comunque farlo. Se fossero in pace, il Fascista avrebbe potuto iniziare solo un conflitto Culturale contro l'Imperialista.*

Dopo aver dichiarato il conflitto, l'aggressore deve pagare una penalità per la distanza se la regione non è adiacente almeno ad una delle sue Regioni Controllate (una carta Influenza dello stesso tipo sarà scartata); questo non si applica se il conflitto ha luogo in una delle Regioni Controllate dall'aggressore.

Deve inoltre pagare una penalità di Avanzamento per compensare il livello di difesa del difensore di Tattica, Industria o Patriottismo. Come indicato nelle rispettive carte Avanzamento, se l'aggressore non ha lo stesso Livello di Avanzamento dell'avversario nell'area appropriata, dovrà pagare la differenza con carte Influenza del tipo appropriato dalla propria mano.

*L'Imperialista che si difende, fa notare al Fascista che possiede 2 Avanzamenti Industria, che lo aiutano a proteggersi dai conflitti Economici. Se il Fascista non possiede alcun Avanzamento Economico, dovrà pagare 2 extra carte Influenza Economica dalla sua mano per compensare la differenza e poter iniziare un conflitto Economico contro l'Imperialista. Ma siccome il Fascista*

*possiede un Avanzamento Industria, la penalità è ridotta ad una sola carta Influenza Economica (la differenza tra i loro livelli di Industria).*

*Nota che se il Fascista possedesse 2 Avanzamenti Industria, non dovrebbe pagare alcuna penalità. Avendo 3 Avanzamenti Industria (uno in più del difensore), non avrebbe comunque nessun bonus addizionale.*

Dopo aver pagato tutte le penalità per la distanza e/o per gli Avanzamenti, l'aggressore gioca una carta Influenza del tipo appropriato dalla sua mano accanto alla regione presa di mira. Il giocatore che difende quindi sceglie se contrastare l'aggressore giocando una carta Influenza dello stesso tipo di quella giocata dal suo avversario oppure se lasciare che l'aggressore vinca. Se il difensore gioca una carta Influenza dello stesso tipo di quella giocata dall'aggressore, entrambe le carte giocate vengono eliminate e quindi scartate.

Se l'attacco viene bloccato, l'aggressore può quindi scegliere di terminare il conflitto o continuarlo giocando un'altra carta Influenza dello stesso tipo (senza dover pagare nuovamente le penalità per la distanza o per gli avanzamenti). Se l'aggressore decide di continuare il conflitto, il difensore può bloccare l'aggressore giocando un'altra carta Influenza dello stesso tipo.

Questo procedimento continua fino a che l'aggressore si ritira dal conflitto o il difensore non ha più carte Influenza per bloccare l'aggressore (o sceglie di non giocare altre). Se l'aggressore vince, la sua carta Influenza va a rimpiazzare quella dello stesso tipo del suo avversario nella regione.

Se l'aggressore desidera ingaggiare ulteriori conflitti nella stessa regione, deve aspettare fino alla prossima azione (dopo che tutti gli altri giocatori avranno la possibilità di fare la propria azione durante questa fase), e deve comunque pagare di nuovo tutte le penalità previste per la distanza e gli Avanzamenti.

*Il Fascista paga le sue penalità per iniziare un conflitto Economico in Indonesia, scartando 2 carte Influenza Economica (1 per coprire la penalità di distanza e una per la penalità Avanzamento). Quindi gioca una terza carta Influenza Economica accanto all'Indonesia. L'Imperialista gioca una carta Influenza Economica per bloccare il Fascista (entrambe le carte Influenza sono scartate).*

*Il Fascista decide di continuare il conflitto giocando un'altra carta Influenza Economica (non deve pagare nuovamente le penalità perché continua lo stesso conflitto). Questa volta, l'Imperialista non blocca l'aggressore, così il Fascista rimpiazza la carta Influenza Economica dell'Imperialista con la propria (l'ultima giocata dall'aggressore); la carta Influenza rimpiazzata (quella del difensore), viene scartata. Quando sarà nuovamente il turno del Fascista di giocare ancora in questa fase, se decide di iniziare un ulteriore conflitto in Indonesia o altrove, dovrà pagare per le penalità previste ancora una volta.*

## **6. Fase Diplomazia**

Durante la Fase Diplomazia, i giocatori discutono gli eventi del turno e offrono condizioni di pace, neutralità e guerra nei confronti degli avversari (non c'è un ordine da seguire). Ogni giocatore inizia il gioco in maniera neutrale nei confronti degli altri giocatori (come simbolizzato dall'icona della colomba)

Nella Tabella della Diplomazia nella mappa del mondo, ciascuna icona rappresentativa dell'ideologia di ogni giocatore, è connessa con quelle degli altri giocatori e il simbolo tra queste definisce la loro posizione diplomatica. Se due giocatori sono incapaci di raggiungere un accordo in maniera diplomatica, si adatterà la posizione diplomatica più severa.

*Il Capitalista offre una condizione di pace al Fascista, che però ha altre idee e dichiara guerra al Capitalista. I due giocatori sono ora in guerra, nonostante la richiesta di pace del Capitalista.*

Usa il segnalino Diplomazia per tener conto delle posizioni diplomatiche dei vari giocatori. Queste posizioni determinano il tipo di conflitto che può aversi tra i giocatori.

## **7. Fase Assestamento**

Durante la Fase Assestamento, ogni giocatore simultaneamente assesta lo status delle proprie Regioni Controllate. Ad ogni Regione Controllata è assegnato un Livello di Sviluppo pari al numero di carte Influenza presenti nell'area più debole (l'area con meno carte Influenza). Piazzate un nuovo segnalino Sviluppo in ogni regione che ha avuto dei cambi. Nessuna regione può scendere sotto il livello 1, anche se tutte le proprie aree di Influenza perdono le carte Influenza. Nuovi Livelli di Sviluppo sono assegnati solo alle Regioni Controllate, non alle Regioni Indipendenti.

*La Russia possiede 5 carte Influenza Militare, 5 Economiche e 4 Culturali. La Russia perciò riceverà un Livello di Sviluppo pari a 4, che è pari al numero di carte nella sua area di Influenza più debole.*

Dopo aver assegnato i Livelli di Sviluppo alle proprie Regioni Controllate, ogni giocatore controlla se possiede o meno la maggioranza di carte Influenza in ciascuna delle sue Regioni Controllate. Se non la possiede, le regioni in cui non ha più la maggioranza (così come tutte le carte Influenza accanto alla regione), vengono messe nel centro dell'area di gioco e diventano indipendenti; i corrispondenti segnalini di controllo saranno rimossi dalla mappa del mondo.

Per mantenere la maggioranza di Influenza in una regione, un giocatore deve avere più carte Influenza di quelle di ciascun altro avversario; ATTENZIONE: non deve averne più della somma di quelle di tutti gli altri giocatori. Una volta che un giocatore controlla una regione, finché mantiene la maggioranza di carte Influenza continuerà a controllare la regione stessa anche se scende sotto il proprio livello di partenza.

Dopo aver assestato le proprie Regioni Controllate, i giocatori assestano le Regioni Indipendenti. Se una Regione Indipendente raggiunge il suo massimo livello di Influenza in tutte le aree di Influenza, e se un giocatore possiede più carte Influenza che ogni altro singolo giocatore, allora questo giocatore diventa il nuovo controllore di questa Regione Indipendente, anche se è appena stata liberata dal controllo di un altro giocatore.

La Regione Indipendente (assieme alle carte Influenza che si trovano accanto), passerà tra le Regioni Controllate dal giocatore e l'appropriato segnalino di controllo verrà piazzato in questa regione nella mappa del mondo.

Se una Regione Indipendente non possiede il suo massimo livello di Influenza in tutte le aree, o se nessun giocatore controlla la maggioranza di carte Influenza, questa regione rimane Indipendente.

*L'Australia, una regione al livello 2, attualmente ha 2 carte per ciascuna delle sue aree e l'Imperialista possiede 3 carte di influenza, il Fascista 2 e il Comunista 1. Avendo più carte Influenza di tutti gli altri giocatori, l'Imperialista prende il controllo dell'Australia.*

## **8. Fase Ordine di Turno**

Durante la Fase Ordine di Turno, i giocatori determinano il nuovo Ordine di Turno. Seguendo l'Ordine di Turno precedente, ciascun giocatore annuncia la sua Influenza Globale. Se l'Influenza Globale di un giocatore è superiore a quella degli altri, piazzerà un segnalino di controllo davanti a quello degli altri giocatori sulla Tabella dell'Ordine di Turno.

Nota che se un giocatore raggiunge il valore di Influenza Globale di un altro giocatore, non piazza il suo segnalino davanti a quello dell'altro giocatore, perché il valore di Influenza Globale deve essere superiore per poterlo fare.

## **VINCERE IL GIOCO**

Se uno o più giocatori possiedono un'Influenza Globale uguale o maggiore a 12 alla fine della Fase Ordine di Gioco, la partita termina. Il giocatore con l'Influenza Globale maggiore vince.

Se due o più giocatori hanno lo stesso punteggio di Influenza Globale, allora si utilizzeranno i Livelli di Avanzamento per decidere il vincitore.

Ogni Avanzamento di Livello 1 dà 1 punto Avanzamento, ed ogni Avanzamento di Livello 2, ne dà 2. Le Armi di Distruzione di Massa non vengono contate, in quanto già danno un punto di Influenza Globale.

Tra i giocatori che hanno la stessa Influenza Globale, il giocatore con il Livello di Avanzamento più elevato vince il gioco. Se ci saranno dei giocatori ancora con lo stesso punteggio, allora saranno questi giocatori a controllare il mondo!

Nota che se un giocatore raggiunge una Influenza Globale di 12 prima della Fase Ordine di Turno, il gioco non termina. Il giocatore deve possedere una Influenza Globale di 12 alla fine della Fase Ordine di Gioco.

## **IDEOLOGY PER 2 GIOCATORI**

La sola differenza in una partita a 2 giocatori è dovuta al modo in cui le carte Ideologia vengono pescate durante la preparazione del gioco. Alcune ideologie hanno dei vantaggi rispetto ad altre in una partita a due giocatori, così, dopo che il primo giocatore riceve la sua carta ideologia, consulterà il seguente diagramma per determinare quale carta ideologia il suo avversario riceverà:

CAPITALISMO	-----	FONDAMENTALISMO
COMUNISMO	-----	FASCISMO
FASCISMO	-----	IMPERIALISMO
IMPERIALISMO	-----	CAPITALISMO
FONDAMENTALISMO	-----	COMUNISMO

## **AIUTI STRATEGICI**

Lo sviluppo immediato della tua regione iniziale non ti permette di influenzare rapidamente le Regioni Indipendenti. Puoi sempre sviluppare successivamente la tua Regione Iniziale, avendo così la possibilità di concentrarti sullo sviluppo delle Regioni Indipendenti. Una volta che la tua regione è pienamente sviluppata, avrai necessità di avere altre regioni per vincere il gioco.

Non ignorare i tuoi vicini per molto tempo. Una volta che un giocatore è vicino a vincere il gioco semplicemente sviluppando le proprie regioni, gli altri giocatori devono assieme cercare di fermarlo.

Rimuovere Influenze è altrettanto importante che piazzarle. Quando un avversario sviluppa una delle sue Regioni Controllate dove tu hai già un'Influenza, rimuovila durante la Fase Estero per rompere i suoi piani. Ricorda: il tempo è tutto. Non rimuovere la tua Influenza da una regione finché non sei sicuro di non poterla controllare successivamente tramite un conflitto.

Le Armi di Distruzione di Massa sono spesso costruite ma raramente utilizzate. Conservale per i Punti Influenza Globale che ti daranno, o altrimenti utilizzale contro qualcuno che sta per vincere il gioco.

***Publicato da Z-Man Games, Inc.  
© 2003 Z-Man Games, Inc. All Rights Reserved.  
Game Design © 2003 Andrew Parks***

Traduzione a cura di Simone "The Busgat" Favero [busgat@nemmet.it](mailto:busgat@nemmet.it).

La presente traduzione è solo un aiuto per i giocatori in lingua italiana, e non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco, i cui diritti sono e restano di proprietà dell'autore e della casa editrice