

Denboraren makina

NAGORE IRAZUSTABARRENA

Ez dago bigarrenik

LONDRES, 1851. Ingalaterrako hiriburuak guztiak aho zabalik utzi nahi izan zituen historiako lehen munduko erakusketa antolatuta. Gobernu britainiarrek nagusitasun ekonomiko eta industrialera erakutsi nahi zuen; munduko herrialderik boteretsuena izaten jarraitzen zuela. Eta ez soilik lehorrean; oraindik ozeanoen jabe zirela jakinarazi nahi zioten munduari. Britainiarrek itsasontziak egiten onenak zirela sinesten zuten, eta horregatik *America* goleta erakusketan ikustea sekulako probokazioa izan zen eurentzat; goletaren diseinugile George Steers-ek munduko azkarrena zela esan zuen. John C. Stevens zen belaontziaren jabea eta New York Yacht Club-a (NYYC) sortu berri zuen. Great Exhibition-eko (Erakusketa Itzela) egitarauaren barruan ekitaldi berri bat sartzea erabaki zuten ingelesek: Wight uhartearen inguruan estropada egingo zuten Stevensen ontziaren aurka. Irabazleak urrezko ehun ginea balio zuen zilarrezko pitxarra jasoko zuen. Baina askoz gehiago zegoen jokoan. Kirol norgehiagoka baino, herrialdeen arteko borroka zen, garaileak itsasontzien diseinuan nagusitasuna frogatuko baitzuen.

Mantso samar irten zen ontzi estatubatuarra, baina gero erraz irabazi zien hamalau ontzi ingelesei. Diotenez, Victoria erreginak estropada nola zihoan galdetu zuen. *America* nagusitzen ari

zela esan ziotenean, bigarren zein zen galdetu zuen. “Ez dago bigarrenik”, erantzun omen zioten. Umiliazio handia izan zen. *The Times* egunkariak berak gogor kritikatu zuen etxeko marinelen ahulezia.

Handik aurrera zilarrezko pitxarrari eta, ondorioz, estropadari America's Cup deitu zioten, ez kontinentearen omenez, lehen desafio hura irabazi zuen belaontziaren ohoretan baizik.

Bigarren edizioa New Yorken egin zuten, 1870ean. *Cambria* ontzi ingelesak mendekua nahi zuen eta NYYCko hamazazpi ontziren kontra lehiatu zen. Hamargarren baino ez zuen egin.

Urte batzuk geroago britainiarrek ahaleginean jarraitu zuten. 1886an *This-tle* goleta eskoziarra kaskoa estalita zuela iritsi zen AEBetako kostaldera. Ez zuten New Yorkeko taldeek euren diseinu berritzailea ikusterik nahi. Baina bertako egunkari batek urpekari bat bidali zuen, eta *Volunteer* ontzi estatubatuarreko kideek arerioen sekretuaren berri izan zuten. *Volunteere*koek irabazi zuten, inork faboritotzat jo ez bazituen ere.

Mende eta erdian Amerika Kopako protagonistak ez dira soilik estatubatuarrek eta britainiarrek izan. 2003ko azkeneko edizioan, esaterako, *Allinghi* suitzarrak irabazi zuen; munduko itsas potentziarik handiena zein zen argitzeko jaiotako lehia, itsasorik gabeko herrialde batek irabazi zuen. ■

ARRASTOAK



EUROPA UNIVERSALIS bideojoko sagaren hirugarren bertsioa salgai ipini dute dagoeneko. Ale berriak, bereziki, irudien aldetik egin du hobera –3D grafikoa erabiltzen dituen sortako lehen jokoa da–.

Berpizkundean eta erreforma protestantearen garaian dago kokatua jokoa, XV, XVI eta XVII. mendeetan, beraz. Mende horietan, kontinente zaharreko mugak etengabe mugitzen ziren, eta orain jokoa aldaketa horiek beste modu batera bideratzeko aukera ematen du.

Partida hasteko, jokalaririk herrialdea eta data aukeratu behar ditu (30 Urteko Gerra, esaterako). Orduan, mapa batek zehaztasun historiko handiz irudikatuko du aukeratutako garaiko egoera geopolitikoa. Aginte moduak, hitzarmen diplomatikoak, akordio komertzialak, Vaticanoarekiko harremanak... kontrola daitezke, baita, noski, horrelako jokoetan hain ohikoak diren kanpaina militarrek ere. Erabakiak hartzeko orduan, xehetasun txikiak ere ez dira ahaztu behar: Lotura diplomatikoak sendotuko dituzten ezkontzak hitzartzen edo inflazioa kontrolatzen ahalegindu beharko du jokalarik.



Argazkian, 1920ko Amerika Kopa. Lehen Mundu Gerra amaitu berrikan, 1903az geroztik estropada jokatu zen estreinako aldian izan zen. Bigarren Mundu Gerrak ere norgehiagoka eten egin zuen, eta ez zen osterera ere hasi 1958ra arte.