

AGE OF INDUSTRY





LA PRESENTE TRADUZIONE NON SOSTITUISCE IN ALCUN MODO IL REGOLAMENTO ORIGINALE DEL GIOCO. IL PRESENTE DOCUMENTO È DA INTENDERSI COME UN AIUTO PER I GIOCATORI DI LINGUA ITALIANA PER COMPRENDERE LE REGOLE DI GIOCO. TUTTI I DIRITTI SUL GIOCO E SULLE IMMAGINI SONO DETENUTI DAL LEGITTIMO PROPRIETARIO.

Panoramica di Age of Industry

La maggior parte delle regole del gioco saranno familiari a tutti quelli che hanno giocato 'Brass'. Se non hai mai avuto il piacere di giocare 'Brass' non ti preoccupare e considera che le regole di 'Age of Industry' sono in qualche modo più brevi.

Questo è un gioco d'affari ambientato durante il XIX secolo, quando molti paesi nel mondo hanno vissuto la propria 'rivoluzione industriale'. Il tuo obiettivo è far soldi e lo raggiungerai costruendo nuove industrie. Prenderai un set di segnalini industria che disporrai sulla tua scheda. Questa scheda riporta il costo necessario a costruire ciascun edificio e quanto guadagni ogni volta che un edificio viene girato. La scheda del giocatore indica anche se un edificio necessita di carbone e/o acciaio per essere completato e, nel caso di miniere o acciaierie, il numero di cubetti che devono essere posizionati su di esso.

Ci sono sei tipi differenti di industrie in 'Age of Industry': Cotonifici, Fabbriche, Miniere, Acciaierie, Porti e Navi. Hai anche un set di segnalini Ferrovia. Ogni industria ha un livello di tecnologia. Quando costruisci un'industria, devi sempre prendere il segnalino con il livello di tecnologia più basso tra quelli sulla tua scheda. Man mano che costruirai industrie diverranno disponibili quelle con livello di tecnologia più alto. Puoi anche accelerare il processo investendo nello sviluppo. Alcuni industrie hanno un livello tecnologico pari a 0. Queste industrie non possono essere costruite e l'unico modo di liberarsene è lo sviluppo.

Per guadagnare denaro devi prima costruire le industrie ed in seguito fare in modo che queste vengano "girate", azione che ti frutterà soldi. Costruire industrie richiede di giocare una carta, spendere denaro e, in alcuni casi, carbone e/o acciaio. La carta che giochi determina anche il tipo di industria che puoi costruire o la località dove costruire. Quando i segnalini vengono effettivamente girati dipende dal tipo di industria. I cotonifici e le fabbriche vengono girati quando vendono i loro prodotti tramite porti e/o segnalini mercato. I porti vengono girati quando viene venduta una qualsiasi merce tramite essi. Le miniere e le acciaierie vengono girate quando vengono presi tutti

i cubetti che contengono e le navi vengono girate quando le caselle connesse vengono usate completamente (viene prelevato tutto il carbone e viene girato il mercato).

Oltre alle industrie puoi anche costruire ferrovie. Le ferrovie servono per trasportare carbone e acciaio e permettono di vendere i beni tramite i porti ed i mercati. Costruire ferrovie aumenta anche le possibilità di costruzione. Le ferrovie ti permettono anche di guadagnare denaro, ma solo alla fine del gioco. Nota che inizi il gioco senza avere denaro. In ogni caso puoi chiedere un prestito ogni volta che hai bisogno di soldi, ma non esagerare, altrimenti gli interessi ti strozzeranno!

Il gioco termina quando il mazzo di carte viene esaurito e uno o più giocatori rimane senza carte in mano. Guadagni denaro per le ferrovie, ripaghi i debiti, ottieni punti vittoria per il denaro che hai accumulato e per le industrie che hai costruito (ottiene un pv ogni \$5 e le industrie danno un numero di pv pari al loro livello tecnologico).

La chiave del gioco è capire le regole per costruire le industrie. Possono sembrare complesse, ma una volta assimilate il resto del gioco è abbastanza scorrevole.



Componenti

Il gioco contiene un tabellone a doppia faccia, il presente regolamento ed i seguenti componenti:

Cinque set identici di segnalini in colori diversi (uno per giocatore): rosso, blu, giallo, verde e viola.



Per ciascun tipo di industria dovresti avere due segnalini per ciascun livello tecnologico, ad eccezione delle navi che hanno un solo segnalino di valore 0.

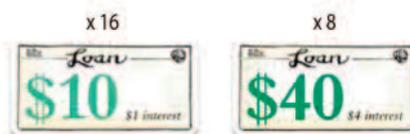
Dodici segnalini ferrovia



Un mazzo da 66 carte



Un gettone ordine del turno per giocatore, del colore corrispondente ai segnalini



Ventiquattro segnalini prestito



Diciotto segnalini mercato



Approssimativamente 30 cubetti neri (carbone) e altrettanti cubetti arancioni (acciaio)



Monete di plastica Approssimativamente 40 d'oro e 30 d'argento



Cinque schede giocatore

Edizione limitata

Nell'edizione limitata sono presenti monete in legno al posto di quelle in plastica e dodici segnalini treno in legno in ciascuno dei cinque colori dei giocatori. Utilizza questi al posto dei segnalini ferrovia in cartone.

Descrizione dei segnalini del giocatore



Cotonificio



Fabbrica



Acciaieria



Miniera di
carbone



Porto



Nave



Ferrovia



Il valore sul segnalino è il livello tecnologico dell'industria. È anche il numero di punti vittoria che guadagnerai alla fine della partita se il segnalino è sul tavolo di gioco.



Ogni segnalino ha due facce. Durante il corso della partita i segnalini verranno girati per indicare che sono stati utilizzati. Il disegno sul retro indica chiaramente che il segnalino è stato utilizzato.



I porti di livello tecnologico 1 hanno anche un'icona cotonificio. Questo sta ad indicare che tali porti possono vendere solo cotone e non prodotti della fabbrica.



Le navi e le fabbriche partono con un livello tecnologico pari a 0. Queste industrie non possono essere costruite, devi impiegare tempo per svilupparle.

Descrizione delle carte

Ci sono due tipi di carte nel mazzo: carte industria e carte località.



Una carta industria permette di costruire il tipo di industria rappresentato su di essa. La maggior limitazione è che ti devi collegare in qualche modo a quella località, generalmente tramite una ferrovia.

Nota che le navi non possono essere costruite se si utilizza la mappa della Germania, ma le carte Nave non vengono rimosse dal mazzo. Il loro unico utilizzo è quello di essere scartate per fare uno sviluppo o per passare.



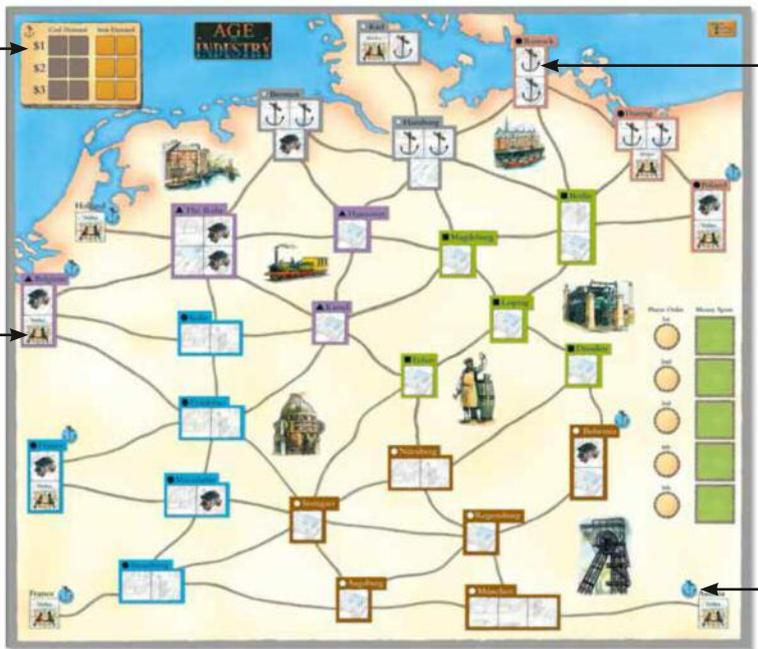
Una carta località ti permette di costruire una industria a tua scelta in una località con lo stesso colore della carta. Per distinguere meglio le località a ciascun colore è associato anche un simbolo.

Il Tabellone di Gioco

Il tabellone di gioco ha due facce. Da un lato è rappresentata la mappa della Germania nell'altro è rappresentato il New England. È preferibile cominciare a giocare utilizzando la mappa della Germania, perché le regole utilizzate sono meno complesse. Entrambe le mappe sono disegnate per essere giocate da 3 a 5 giocatori.

Richiesta di carbone e acciaio
 Cubetti neri e arancioni verranno posizionati nelle apposite caselle del riquadro. Durante il gioco puoi prelevare carbone e/o acciaio da qui se tali risorse non sono disponibili sulla mappa. In questo caso dovrai pagare le risorse.

Casella mercato
 All'inizio della partita i segnalini Mercato vengono mescolati a faccia in giù e quindi posizionati in ciascuna casella Mercato. Dopo il piazzamento vengono girati a faccia in sù. Scarta i segnalini rimasti. I mercati aumentano la richiesta di cotone e manufatti (l'altra fonte di richiesta sono i porti).



Località e caselle
 Una località è indicata da un colore e da un bordino colorato (e dal corrispondente simbolo, per facilitarne l'individuazione). Ogni località conterrà da una o più caselle nelle quali possono essere costruite industrie. Se nella casella è disegnato un simbolo industria particolare allora solo quel tipo di industria potrà essere costruito in quella casella.

Porti lontani
 Questo simbolo indica che puoi acquistare carbone ed acciaio dall'area della richiesta di questi beni se il porto è raggiunto dalla rete ferroviaria.

Villaggio
 I villaggi sono considerati come località, ma non possono essere costruiti edifici. Rendono più complicato unire due località edificabili.

Linea divisoria
 Questa linea indica che quello che si trova dentro questo riquadro è molto più distante di quanto rappresentato in mappa.

Potenziali connessioni ferroviarie
 Un segnalino ferrovia può essere posizionato qui per creare una connessione tra due località



Linea marittima
 Una linea marittima è una connessione presente tra un porto e una casella nave. Se costruisci una nave nella casella garantirai l'accesso al segnalino mercato e ai cubetti di carbone connessi. Una nave può essere costruita solo se connessa ad un porto già edificato.

Ordine di gioco
 Tieni traccia dell'ordine di gioco utilizzando quest'area usando i gettoni giocatore. Quando spendi denaro, posizionalo nella casella accanto tuo gettone. Alla fine del turno il nuovo ordine di gioco verrà determinato in base a quanto ha speso ciascuno giocatore, ordinando dal più basso al più alto importo.

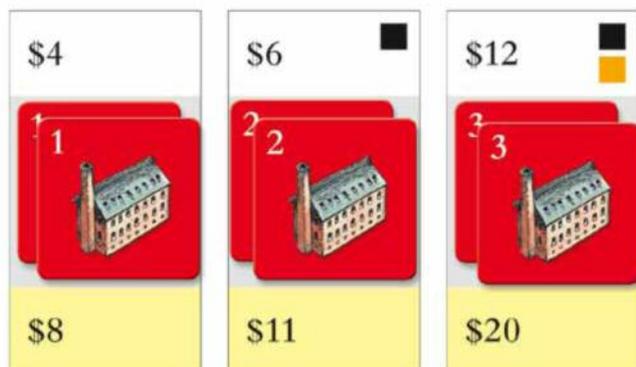
Importazione di carbone
 Questi cubetti di carbone saranno disponibili quanto verrà costruita una nave nella casella connessa ad essi. I cubetti dovrebbero essere posizionati dopo la costruzione della nave.

Iniziare il gioco

Cominciate decidendo su quale delle due mappe volete giocare. Posizionate il tabellone al centro del tavolo con la mappa desiderata visibile.

Ogni giocatore sceglie un set di segnalini, un gettone dell'ordine di gioco nel colore corrispondente e una scheda giocatore.

Devi ora posizionare i segnalini sulla tua scheda giocatore, come indicato.



Accertati che il livello tecnologico indicato sul segnalino corrisponda a quello della casella. Il numero subito sotto la casella indica quanti segnalini di quel tipo dovrebbero essere posizionati.

Determinare casualmente chi inizierà il gioco estraendo un gettone giocatore da un sacchetto o dalla mano. L'ordine di gioco procederà in senso orario rispetto a questo giocatore. Posiziona i gettoni giocatore sull'apposita area sulla mappa, come indicato in figura.

Raggruppa le monete a lato in modo da formare la banca. Le monete d'argento hanno un valore di \$1, mentre quelle d'oro valgono \$5. All'inizio della partita non vengono distribuite monete ai giocatori. Posiziona le tessere prestito vicino la banca.

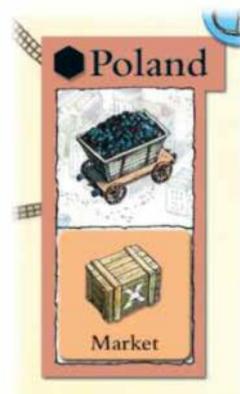
Mescola le carte. Distribuisci 6 carte a ciascun giocatore. Posiziona il resto del mazzo vicino al tabellone. Pesca le prime due carte del mazzo e posizionale scoperte vicino il mazzo. Puoi guardare le tue carte, ma non puoi mostrarle agli altri giocatori.

Raggruppa i cubetti carbone e acciaio in una riserva vicino il tabellone. Posiziona un cubetto di carbone su ciascuna casella nera libera nell'area della richiesta di carbone. Posiziona un cubetto acciaio su ciascuna casella arancione libera nell'area della richiesta di acciaio.

Player Order	Money Spent
1st 	
2nd 	
3rd 	
4th 	
5th 	

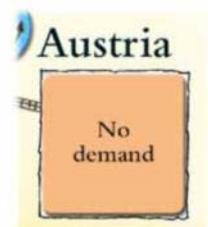
	Coal Demand	Iron Demand
\$1		
\$2		
\$3		

Mescolate le tessere mercato a faccia in giù. Disponi una tessera mercato, sempre a faccia in giù, su ciascuna casella con l'icona mercato. Una volta terminato di disporre le tessere girale a faccia in su.



Queste tessere rappresentano la richiesta di cotone o manufatti. Alcune tessere hanno una scritta 'No demand' (Nessuna richiesta). Queste tessere non devono essere sostituite.

Ci sono più tessere che caselle mercato: riponete le tessere non utilizzate nella scatola.



Ora siete pronti per cominciare la partita.

Il gioco

'Age of Industry' è giocato con una sequenza di round successivi. Non c'è un numero fissato di round, dato che la partita termina quando il mazzo di carte viene esaurito.

Ogni round è composto da tre fasi, come indicato di seguito:

1. Azioni dei giocatori
2. Determinazione del nuovo ordine di gioco
3. Pagamento degli interessi sui prestiti

Una volta completato un round ne inizia uno nuovo. Il gioco va avanti in questo modo fino a che non vengono soddisfatte le condizioni di fine dell partita.

Il gioco termina dopo un round completo quando uno o più giocatori non hanno più carte in mano ed il mazzo è esaurito.

Alla fine di questo round i giocatori contano quanti punti vittoria hanno ottenuto con i loro segnalini industria presenti sulla mappa e con il denaro rimasto. Il giocatore che totalizza più punti vittoria vince.

Di seguito vengono descritte in dettaglio le varie fasi.

Prima Fase: Le azioni dei giocatori

Questa fase è di gran lunga la più importante e lunga del gioco. L'ordine in cui i giocatori compiono le proprie azioni è indicato tramite l'apposita area nel tabellone di gioco. Seguendo quest'ordine, ogni giocatore deve compiere due azioni. Quando un giocatore termina le proprie due azioni il turno passa al giocatore successivo. Una volta che tutti i giocatori hanno completato le loro due azioni la fase termina e si passa a quella successiva.

La prima eccezione alla regola delle due azioni si ha durante il primo round di gioco in cui ogni giocatore dovrà compiere una sola azione.

C'è un'altra eccezione a questa regola: i giocatori possono sempre 'combinare' le loro due azioni in una sola azione per poter costruire in una qualsiasi località. Quest'opzione è un modo per venire incontro ai giocatori che non hanno le carte per poter costruire una industria chiave per la loro strategia.

Il giocatore può scegliere tra sei diverse azioni ed ogni azione è un evento a sé stante. E' quindi possibile scegliere due volte la stessa azione se lo desideri. Devi prima completare per intero la prima azione prima di passare alla seconda.

Le sei azioni tra le quali puoi effettuare la scelta sono:

Azione	Costo in carte
Costruire un'industria	Gioca una carta
Costruire una ferrovia	-
Vendere beni	-
Sviluppo Tecnologico	Scarta una carta
Pescare due carte	-
Passare	Scarta una carta

Per costruire un'industria devi giocare una carta dalla tua mano. Devi scartare una carta sia per passare che per sviluppare una tecnologia. Non hai bisogno di giocare o scartare carte per le altre azioni.

Una volta che hai completato le tue due azioni posiziona le monete che hai speso durante il round nella casella di fianco al tuo gettone giocatore. L'ordine del round successivo sarà determinato da quanto un giocatore ha speso nel round in corso, da chi ha speso meno a chi ha speso di più.

ESEMPIO: È il primo round di gioco ed il giocatore giallo ha costruito un cotonificio spendendo \$4. Questa è l'unica azione del primo round. Il giocatore rosso decide di costruire un'acciaiera, che costa \$2. Durante il prossimo round il giocatore rosso giocherà prima del giocatore giallo.



Il turno passa al giocatore successivo, seguendo l'ordine di gioco. Di seguito vengono descritte le azioni in dettaglio.

AZIONE Costruire un'industria

Questa è l'azione più complicata tra le sei quelle disponibili. Una volta compreso come costruire avrai capito gran parte del gioco.

Devi giocare una carta per compiere quest'azione. Giochi una carta prendendola dalla tua mano e posizionandola scoperta in cima al mazzo degli scarti.

Ciò che puoi costruire e dove puoi costruire dipende dal tipo di carta giocata, dalle industrie che hai già costruito, dalle industrie sulla tua scheda giocatore e dalla disponibilità di carbone e acciaio.

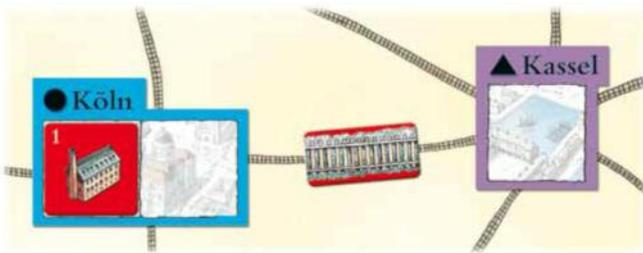
Restrizioni carte edificio

Se giochi una carta industria puoi costruire solamente il tipo di industria rappresentato sulla carta, ad esempio giocando una carta cotonificio sarà possibile costruire solamente un cotonificio.

Puoi costruire in una casella se almeno una delle seguenti condizioni viene soddisfatta:

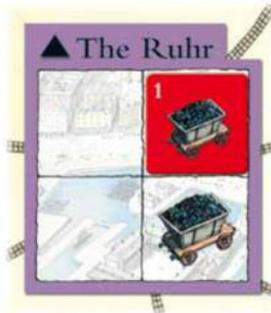
- Se sei connesso con una tua ferrovia alla località.
- Se hai già costruito un'industria in quella località E la località è composta da quattro o più caselle. Nota che non puoi mai avere più di due segnalini industria in una località.
- Se la casella contiene già un tuo segnalino industria puoi ad esempio modernizzarlo costruendovene sopra un'altro (vedi più avanti per le regole dettagliate).
- Se hai giocato una carta Nave e la casella nave in questione è connessa ad una località con una casella porto sulla quale è già presente un tuo segnalino (può essere un porto o una ferrovia che connette alla località).
- Se non hai nessun segnalino industria sulla mappa puoi costruire ovunque.





ESEMPIO: Puoi costruire in Kassel visto che hai un segnalino ferroviario che ti collega alla casella

Puoi costruire in qualsiasi degli spazi qui indicati. Puoi anche costruire sopra il tuo segnalino miniera di carbone.



ESEMPIO: Puoi costruire un segnalino nave sulla casella nave scartando una carta nave visto che hai uno dei tuoi porti connessi con essa tramite una linea marittima.

Restrizioni carte località

Se hai giocato una carta località allora puoi costruire in una qualunque casella che abbia il bordo dello stesso colore della carta che hai giocato. Non hai bisogno di essere connesso a questa località per costruire.



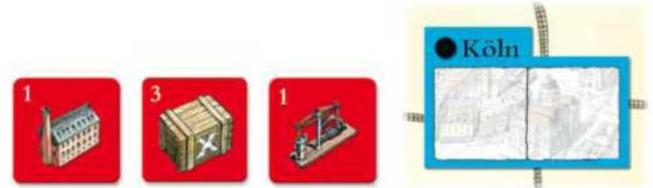
ESEMPIO: Se hai giocato una carta località marrone puoi potenzialmente costruire su una qualsiasi di queste caselle.



Restrizioni imposte dalla casella/località

Ogni località contiene una o più caselle disponibili per costruire industrie. Le caselle hanno delle restrizioni sul tipo di industrie che possono essere costruite su di esse:

Se le caselle non contengono nessun simbolo allora possono ospitare cotonifici, fabbriche o acciaierie.



ESEMPIO: Puoi costruire uno qualsiasi di questi tipi di industria in uno dei due spazi di Koln

Se la casella contiene il simbolo di una miniera allora può contenere solo miniere.



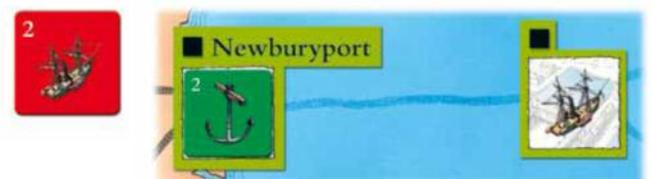
ESEMPIO: Il solo segnalino industria che può essere costruito in Belgium è la miniera di carbone.

Se la casella contiene il simbolo del porto l'unica industria che puoi costruirci è un porto



ESEMPIO: Il solo segnalino industria che può essere costruito a Kiel è il porto.

Se la casella contiene il simbolo di una nave allora può contenere solo segnalini nave. C'è un'altra condizione da rispettare per costruire navi: la casella deve essere connessa tramite linea marittima ad un segnalino porto. Il porto non deve necessariamente essere tuo, ma può anche appartenere ad un altro giocatore.



ESEMPIO: Il giocatore rosso può costruire una nave nello spazio indicato se è in grado di scartare una carta località verde. Ha la possibilità di costruire perchè la casella è collegata ad un porto, anche se questo appartiene ad un altro giocatore.

C'è un limite al numero di segnalini industria che puoi costruire in una località. Se la località contiene fino a tre caselle puoi occuparne solamente una. Se la località ha quattro o più caselle allora puoi occuparne due. Ogni casella può contenere un solo segnalino industria.

Restrizioni riguardanti la scheda del giocatore

Puoi costruire solamente i segnalini che hai disponibili sulla tua scheda. Quando costruisci un segnalino industria devi prendere quello del livello tecnologico più basso. I segnalini sono organizzati in ordine crescente sulla tua scheda, quindi dovrai scegliere sempre quello posto più a sinistra.

ESEMPIO: All'inizio della partita la scheda del giocatore rosso mostrerà i cotonifici organizzati come in figura. Se questi decide di costruire un cotonificio dovrà scegliere quello di livello tecnologico 1.



Man mano che costruisci segnalini industria, diventeranno disponibili quelli con livello tecnologico più alto. Se il giocatore ha già costruito tre cotonifici (o ha deciso di scartarne qualcuno con l'azione "Sviluppo") la sua scheda apparirà come in figura.



Alcune fabbriche e navi hanno un livello tecnologico zero. Questi segnalini non possono essere costruiti. L'unico modo per eliminare questi segnalini è utilizzare un'azione sviluppo (descritta in dettaglio più avanti). Quindi, per costruire una fabbrica di livello 3 è necessario compiere due azioni sviluppo per scartare le due fabbriche di livello zero.



Per costruire i segnalini industria è necessario pagare del denaro. La cifra da spendere è indicata nel riquadro al di sopra del segnalino sulla scheda. Il segnalino industria potrebbe richiedere anche carbone e acciaio per essere posizionato sulla casella di destinazione.

ESEMPIO: Un cotonificio di livello uno ti costa \$4 per essere costruito. Un cotonificio di livello due ti costa \$6 e richiede che un cubetto di carbone sia trasportato nella casella dove verrà costruito. Un cotonificio di livello tre ti costa \$12 e richiede un cubetto di carbone e uno di acciaio da trasportare nella casella.

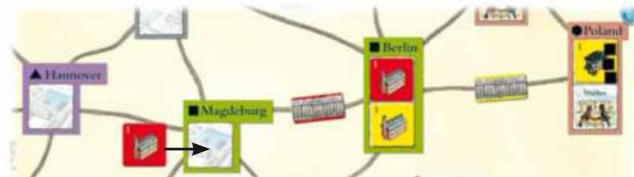


Carbone e acciaio

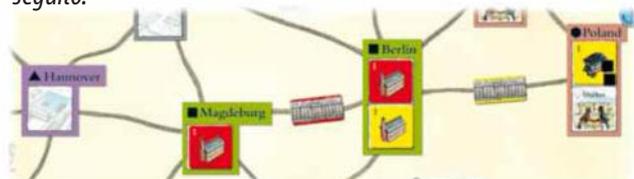
Se hai bisogno di carbone e/o acciaio per costruire un segnalino industria dovrai prelevarlo da un segnalino miniera/acciaiera che ha ancora cubetti a disposizione. La miniera/acciaiera non deve essere necessariamente tua, ma può appartenere a qualsiasi giocatore. Il cubetto deve essere quindi trasportato lungo collegamenti ferroviari fino alla casella dove vuoi costruire il segnalino industria. Le connessioni ferroviarie possono appartenere anche a più giocatori. Il materiale deve essere prelevato dalla fonte più vicina, misurando la distanza in tratte ferroviarie completate. Una linea di mare conta come una tratta ferroviaria completata, quindi un cubetto di carbone dovrà attraversare due linee di mare prima di raggiungere la terra ferma. Se ci sono due o più fonti alla stessa distanza puoi scegliere quale utilizzare. Una volta dimostrato che puoi trasportare il materiale necessario sulla casella che intendi edificare rimuovi la risorsa e riponila nella riserva.

Puoi anche prelevare una risorsa da una casella nella stessa località nella quale hai costruito. Si assume che tutte le caselle nella stessa località siano connesse tra di loro.

Nella mappa del New England il carbone diviene disponibile anche dopo la costruzione delle navi. Non appena un segnalino nave viene costruito, vengono posizionati tanti segnalini carbone quanti indicati dai simboli presenti nella località importazione carbone collegata. Il carbone presente può subito essere utilizzato per costruire il segnalino nave.

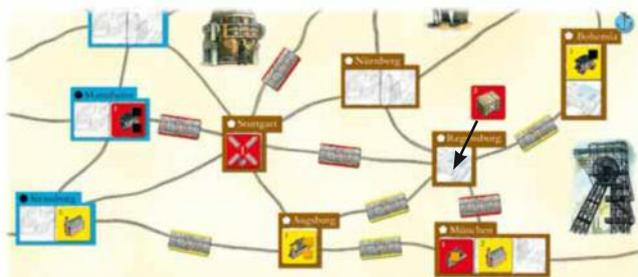


ESEMPIO: Il giocatore rosso vuole costruire un cotonificio di livello 2 a Magdeburg. Gioca una carta industria Cotonificio, sufficiente perché egli è già connesso con questa località. Deve trasportarvi un cubetto di carbone e lo prende dalla miniera del giocatore giallo in Polonia. Nota che può trasportare il carbone lungo la tratta ferroviaria gialla. Il tabellone di gioco diventerà come indicato di seguito.

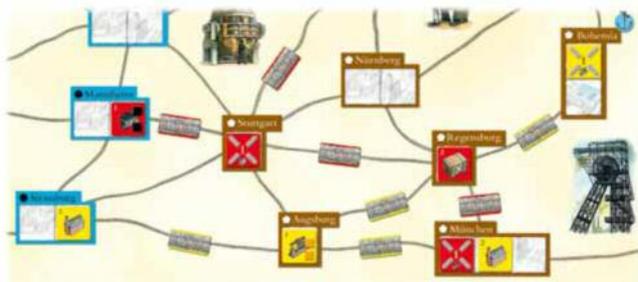


Puoi usare una linea marittima per trasportare carbone/acciaio purchè sia presente un segnalino porto ad ogni estremità ed un segnalino nave nelle località intermedie delle linee marittime coinvolte. Non importa se questi segnalini siano girati o meno.

Pennsylvania è un'area speciale nella mappa del New England. Puoi spostare carbone e/o acciaio da o verso essa normalmente. Quello che non puoi fare è far attraversare questa località dai cubetti di carbone o acciaio che viaggiano verso altre località di destinazione.



ESEMPIO: Il giocatore rosso vuole costruire una fabbrica di livello tre a Regensburg. Gioca una carta località marrone. Ha bisogno di un acciaio e di un carbone. Anche se ha una propria miniera a Mannheim deve prelevare il carbone dalla miniera gialla in Boemia, perché è la fonte più vicina. L'acciaio invece può essere prelevato da due fonti diverse, poiché sono entrambe alla stessa distanza da Regensburg. Per ovvie ragioni sceglie di prendere l'acciaio dalla propria acciaieria. Sia la miniera gialla che l'acciaieria rossa vengono girate, poiché hanno esaurito entrambe le materie prime. Nota che il giocatore rosso non avrebbe potuto costruire il suo edificio a München perché ha già un edificio in quella località.



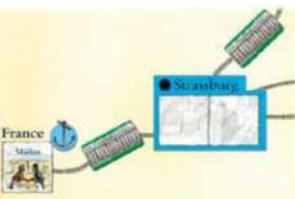
Prelevare acciaio e carbone dall'area della richiesta

Ti potresti trovare nella condizione di aver bisogno di carbone e/o acciaio e non poterlo prelevare dalla mappa. In questa situazione puoi prelevare le materie prime dall'area della richiesta. Per poter fare ciò la località in cui vuoi costruire deve essere connessa tramite una rete ferroviaria ad un segnalino porto o ad una località che ha un'icona Porto distante. Non ha importanza a chi appartiene il porto o se il segnalino sia girato o meno.

Prendere le materie prime dall'area della richiesta costa del denaro. Il denaro necessario per l'acquisto delle materie prime è indicato sul tabellone di fianco alla riga da dove prendi il cubetto. Devi prendere le materie dalla riga meno costosa a disposizione.



ESEMPIO: Poiché il giocatore verde è connesso alla Francia lui e tutti gli altri giocatori possono utilizzare questa connessione per prelevare acciaio o carbone dall'area della richiesta, ma solo se, a loro volta, sono connessi alla rete ferroviaria verde.



È possibile acquistare materie prime anche se non sono più disponibili cubetti di carbone o acciaio sull'area della richiesta. In questo caso le materie prime avranno un costo di \$4.

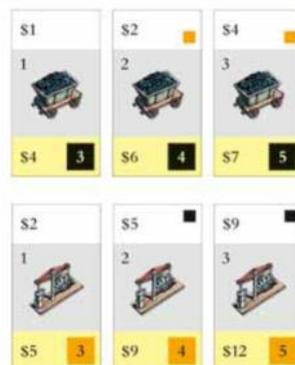
L'area della richiesta verrà ripopolata quando verranno costruite nuove miniere o acciaierie, un processo che verrà analizzato in dettaglio in seguito.

Nota che se vuoi costruire un porto che necessita di acciaio o carbone puoi prelevare le materie prime dall'area della richiesta utilizzando il porto che stai costruendo.

Cubetti di acciaio e carbone

Quando costruisci una miniera o un'acciaieria devi porre sull'edificio un certo numero di cubetti del colore appropriato. Il numero di cubetti da posizionare è indicato del riquadro sotto la casella corrispondente sulla plancia giocatore. Quando costruisci un segnalino nave devi piazzare i cubetti carbone, come indicato, nella località di importazione collegata.

ESEMPIO: Se costruisci una miniera di livello 1 dovrai piazzarci sopra 3 cubetti neri. Se costruisci un'acciaieria di livello 2 dovrai piazzarci sopra 4 cubetti arancioni.



Se, quando costruisci una miniera o un'acciaieria, ci sono degli spazi vuoti sull'area della richiesta dovrai trasportare le materie prime direttamente su quest'area della plancia, ma solo se l'edificio è connesso ad un porto edificato o ad un porto distante. Per ogni materia prima posizionata sull'area riceverai del denaro, pari al prezzo indicato sulla riga corrispondente. Riempi dal basso verso l'alto.

ESEMPIO: Il giocatore rosso costruisce una miniera di livello 2 e posiziona 4 cubetti neri su di essa. La miniera è connessa ad un segnalino porto. Il giocatore prende 3 cubetti dalla miniera e li posiziona sulle caselle vuote nell'area della richiesta e riceve \$4 dalla banca come pagamento.



Questo movimento di cubetti verso l'area della richiesta accade solo quando la miniera o l'acciaieria viene costruita. Se hai già una miniera o un'acciaieria con ancora a disposizione dei cubetti e successivamente questa viene connessa ad un segnalino porto o a una località con un porto distante non devi spostare i cubetti sull'area della richiesta.

Se costruisci una nave questa, di norma, connette una riserva di carbone. Questo caso viene trattato come se fosse appena stata costruita una miniera e quindi alcuni o tutti i cubetti appena connessi potranno essere spostati per riempire l'area della richiesta. Riceverai in cambio soldi dalla banca come descritto in precedenza.

Girare miniere e acciaierie

Quando viene prelevato l'ultimo cubetto da una miniera o da un'acciaieria il segnalino corrispondente viene immediatamente girato ed il proprietario dell'edificio riceve la somma in denaro indicata sulla scheda del giocatore. Ad esempio quando viene prelevato l'ultimo cubetto da una miniera di livello 1 riceverai immediatamente \$4, anche se non è il tuo turno.

Modernizzare un'industria

È possibile costruire un'industria in una casella già occupata.

Puoi sempre costruire sopra una tua industria a patto di costruire un'industria di livello tecnologico superiore a quella che stai sostituendo. Non è necessario che il tipo di industria sia la stessa, ad esempio puoi sostituire un cotonificio di livello 1 con una fabbrica di livello 3. Le altre regole continuano ad essere valide e quindi non puoi sostituire un porto con una fabbrica, ad esempio. Puoi anche sostituire un'industria di un avversario, ma solo in casi particolari. Puoi sostituire una miniera avversaria se non ci sono cubetti di carbone a disposizione sulla mappa e sull'area della richiesta. Il segnalino che intendi posizionare deve essere di livello superiore a quello che stai sostituendo. Lo stesso vale per le acciaierie: puoi sostituire un'acciaieria avversaria se non ci sono cubetti di acciaio disponibili in mappa e sull'area della richiesta e stai costruendo un'industria di livello superiore a quella sostituita. Il segnalino sostituito viene rimosso dalla mappa e restituito al proprietario. Il segnalino non viene riposizionato sulla scheda del giocatore e quindi non può più essere costruito.

Puoi sostituire i tuoi segnalini nave ma così facendo non li girerai mai. Non piizzerai i cubetti di carbone e non piizzerai un nuovo segnalino mercato quindi non ci sono molti vantaggi a meno che tu non abbia nient'altro di meglio da fare.

Nota sui costi

È importante ricordarti di posizionare tutte le monete spese in entrambe le azioni (contando anche i costi aggiuntivi per acquistare carbone e acciaio dall'area della richiesta) sulla casella accanto al gettone giocatore.

Prestiti

Dato che cominci la partita senza denaro potresti essere preoccupato su come pagare per costruire qualcosa. Ogni volta che hai bisogno di pagare per qualcosa puoi ottenere uno o più prestiti, in base a quanto denaro ti occorre. Ogni singolo prestito ti consente di prendere \$10 dalla banca.

Puoi ripagare il prestito in qualsiasi momento, durante il tuo turno, restituendo la somma indicata sulla tessera prestito. È possibile prendere un prestito per costruire un'industria che riesci a girare immediatamente e quindi ricevere denaro per ripagare il debito. Questo può essere fatto senza pagare nessun interesse sul prestito.

Alla fine di ogni round dovrai pagare \$1 di interesse per ogni prestito che hai in corso. Se hai bisogno di un prestito per pagare gli interessi non dovrai pagare gli interessi sul prestito appena preso.

Combinare due azioni in una

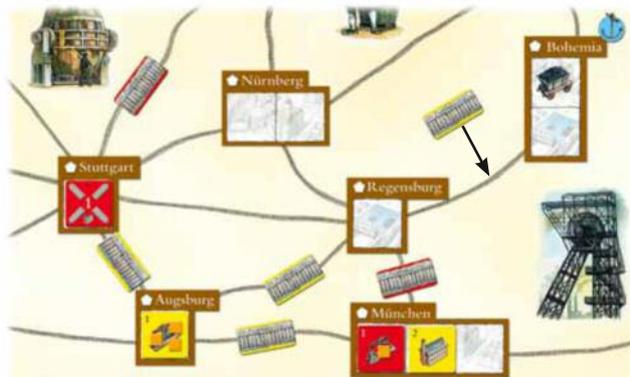
In alcune circostanze potresti voler costruire in una particolare località, ma non avere le carte adatte. Durante il tuo turno hai l'opportunità di compiere una sola azione, anziché due, per costruire in una qualsiasi località della mappa utilizzando una carta qualunque dalla tua mano. Tutte le altre regole per la costruzione di un'industria continuano ad essere valide, ad esempio devi essere in grado di trasportare carbone o acciaio se necessario e devi sempre rispettare i simboli sulle caselle. Puoi anche modernizzare seguendo le apposite regole.

AZIONE Costruire una Ferrovia

Come azione, puoi prendere un tuo segnalino binario e posizionarlo su di una potenziale connessione tra due città. Su ogni collegamento può essere costruito un solo tratto ferroviario. Una volta costruito, un collegamento ferroviario non può più essere rimosso.

Puoi costruire un tratto ferroviario solo su dei collegamenti che connettono una località su cui hai già costruito un edificio o una località a cui sei già connesso tramite un altro segnalino binario. Non devi giocare o scartare carte per compiere questa azione.

Il primo tratto ferroviario ti costerà \$1. In seguito ogni tratta ferroviaria costerà \$1 e sarà necessario trasportare un cubetto di acciaio ed uno di carbone in una delle due località che la ferrovia mette in connessione. Non ha importanza su quale delle due località riesci a trasportare le materie prime ed è anche possibile trasportare una materia prima ad una estremità e l'altra nella seconda località.



ESEMPIO: Il giocatore giallo vuole costruire una tratta ferroviaria tra Regensburg e la Bohemia. Dato che non è il primo tratto ferroviario che costruisce dovrà essere in grado di trasportare un cubetto di carbone ed uno di acciaio in una qualunque di queste due località. Può prendere l'acciaio dalla sua acciaieria ad Augsburg. Non può prelevare il carbone dalla mappa e quindi deve prenderlo dall'area della richiesta. Può farlo perché la località che sta connettendo ha il simbolo di un porto distante. Deve pagare \$2 in tutto: \$1 per costruire il binario e \$1 aggiuntivo per l'acquisto del carbone presso l'area della richiesta.

Su alcune mappe, alcuni collegamenti connettono dei villaggi. Questi vengono trattati come delle località su cui non è possibile costruire. Connettendoti ad un villaggio puoi costruire altre ferrovie a partire da quest'ultimo.



AZIONE Vendere Beni

Come azione puoi vendere beni da uno o più dei tuoi cotonifici e/o fabbriche.

Per poter vendere i beni prodotti il cotonificio o la fabbrica devono essere connessi tramite ferrovie o linee marittime ad un porto o casella mercato non ancora utilizzati. Non è necessario utilizzare il porto o mercato più vicino. Puoi utilizzare tutte le tratte ferroviarie che preferisci per connetterti ad un porto o mercato e queste non devono necessariamente appartenere a te. Puoi anche vendere in un porto o mercato presente nella stessa località dalla quale stai vendendo.

Non puoi tracciare una serie di collegamenti dentro poi fuori dalla Pennsylvania. Comunque, puoi vendere beni dalla Pennsylvania. Un porto di livello tecnologico 1 può vendere solo cotone. Un porto di livello superiore può vendere sia cotone che manufatti prodotti dalle fabbriche.

Il segnalino dal quale stai vendendo e quello verso il quale stai vendendo devono essere girati e non potranno più essere utilizzati durante la partita. Se decidi di vendere utilizzando una tessera mercato la tessera deve essere in grado di accettare il tipo di beni che vuoi vendere. Alcune tessere mercato accettano un solo tipo di bene e quindi puoi vendere solo il tipo di bene prodotto dall'edificio rappresentato sulla tessera mercato. Altre tessere mercato accettano entrambi i beni, sia cotone che manufatti. Queste tessere vengono voltate una volta che un tipo di bene è stato venduto.

Se decidi di vendere utilizzando un porto questo può anche appartenere ad un altro giocatore. Non è necessario chiedere il permesso al proprietario del porto. Non puoi costringere un giocatore a vendere solo per poter girare uno dei tuoi porti.

Non appena giri un tuo edificio guadagni immediatamente la somma di denaro indicata sulla scheda giocatore. Se hai utilizzato un porto per la vendita il proprietario del porto (che potresti essere anche tu) riceve la somma di denaro indicato sulla scheda.

Puoi concludere un numero qualunque di vendite durante una singola azione. Un porto od un mercato possono essere utilizzati una sola volta e poi devono essere girati.

Una casella con una nave permette di utilizzare i segnalini carbone e mercato a lei connessi. La tessera nave deve essere girata non appena vengono prelevati tutti i cubetti di carbone e girata la tessera mercato. Se la tessera mercato è una tessera 'No demand' la tessera nave deve essere girata quando viene utilizzato tutto il carbone disponibile. Se questa nave viene sostituita da una nave di livello tecnologico superiore quest'ultima non verrà mai girata.

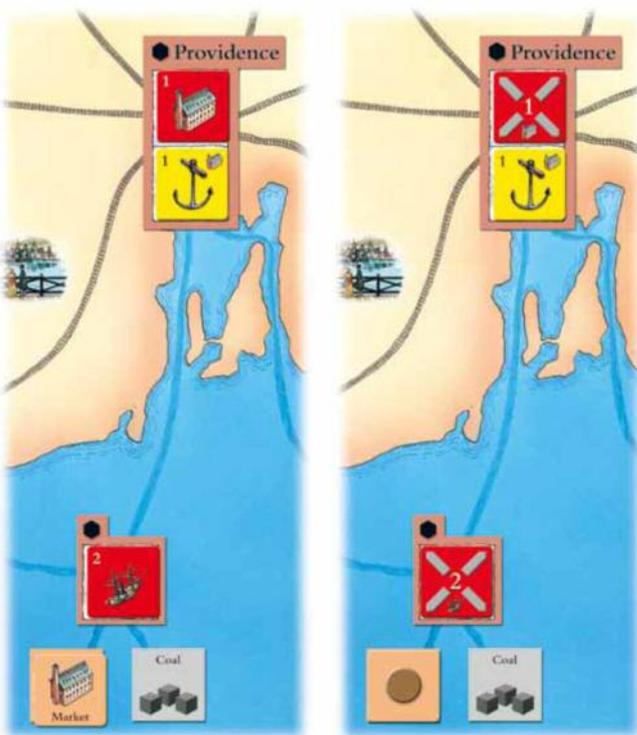


ESEMPIO: Il giocatore rosso sceglie di vendere beni. Ha tre segnalini industria dai quali può vendere, due cotonifici e una fabbrica. I beni della fabbrica possono essere venduti nella tessera mercato in Polonia. Uno dei cotonifici può vendere i beni nel suo porto a Danzica.

Le merci del secondo cotonificio decide di venderle al porto giallo di Amburgo. Senza il corretto segnalino mercato in Polonia il giocatore rosso non sarebbe stato in grado di vendere i beni della fabbrica visto che solo il cotone può essere venduto tramite i porti di livello 1. Nota che in tutti i casi tranne uno il giocatore utilizza connessioni ferroviarie appartenenti ad altri giocatori.



Il giocatore rosso guadagna \$8 per ciascun cotonificio, \$16 per la fabbrica e \$5 per il porto, in totale \$37. Il giocatore giallo guadagna \$5 per il porto. Entrambi i giocatori ricevono i soldi dalla banca immediatamente.



ESEMPIO: Nell'esempio precedente, il giocatore rosso ha l'opportunità di vendere i beni prodotti dal proprio cotonificio sia tramite il porto del giocatore giallo sia utilizzando la tessera mercato. La tessera mercato è disponibile solo grazie alla presenza di una nave nello spazio di connessione. Per ovvie ragioni il giocatore sceglie di vendere utilizzando la tessera mercato. Gira entrambe le tessere. Poiché la tessera mercato è stata utilizzata e non è più disponibile carbone dall'altra casella connessa alla nave anche quest'ultima viene girata dal giocatore rosso.

AZIONE Sviluppo tecnologico

Quest'azione ti permette di rimuovere un segnalino dalla tua scheda del giocatore. Devi anche scartare una carta dalla tua mano come pagamento per l'azione. Puoi rimuovere uno qualsiasi dei segnalini dalla tua scheda. Una volta rimosso, un segnalino non può più essere riposizionato sulla scheda quindi non potrà essere costruito più avanti durante la partita.

L'unico modo per rimuovere segnalini di livello zero (fabbriche e navi) dalla tua scheda è tramite questa azione.



ESEMPIO: All'inizio della partita avrai delle fabbriche di livello zero sulla tua scheda (immagine di sinistra). Utilizzando due azioni sviluppo puoi rimuovere entrambi i segnalini di livello zero. La scheda mostrerà quindi la situazione dell'immagine a destra. Adesso sei in grado di costruire fabbriche di livello 3.

AZIONE Pescare due carte

Durante la partita la tua mano di carte diminuirà. L'unico modo per recuperare carte è pescare due carte tramite quest'azione. Puoi scegliere di pescare dal mazzo o pescare carte scoperte in qualsiasi combinazione. Puoi pescare la prima carta dal mazzo prima di decidere da dove pescare la seconda. Dopo aver pescato due carte rimpiazza, prendendo dal mazzo, le carte scoperte eventualmente pescate in modo che siano presenti sempre due carte a faccia scoperta.

Il limite di carte che puoi tenere in mano è di nove carte. Non puoi mai superare tale limite, quindi se hai otto carte in mano e decidi di effettuare questa azione pescherai una sola carta (non puoi superare il limite e successivamente scartare carte fino ad averne nove).

AZIONE Passare

Se non hai intenzione di effettuare altre azioni devi scegliere questa azione. Per fare ciò devi scartare una carta dalla tua mano. Quest'azione non ti impedisce di compiere altre azioni durante i round successivi.

Se non hai carte in mano e non è possibile pescare altre carte dal mazzo puoi effettuare quest'azione senza dover scartare una carta.

Seconda Fase: Determinare il nuovo ordine di gioco

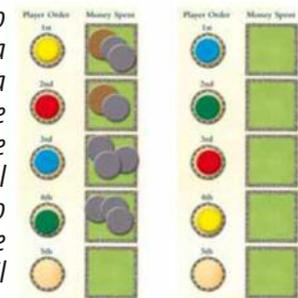
Una volta che tutti i giocatori hanno completato le loro azioni per il turno in corso, il gioco procede alla seconda fase.

Dovrai riposizionare i gettoni giocatore in base al nuovo ordine di gioco. I gettoni dovrebbero essere ordinati in base all'ammontare speso dai giocatori durante il turno. Il giocatore che ha speso meno occuperà la posizione più in alto, mentre chi ha speso di più occuperà la posizione più bassa.

In caso di pareggio tra due o più giocatori, questi occuperanno le posizioni relative che ricoprivano nel turno appena concluso.

A questo punto rimuovi tutte le monete spese e rimettile nella banca.

ESEMPIO: Dopo un turno completo ciascun giocatore ha speso la somma di denaro mostrata nell'immagine a destra. Il giocatore giallo ha speso più degli altri e quindi giocherà per ultimo nel turno successivo. Il rosso è quello che ha speso di più dopo il giallo e quindi sarà penultimo. Il blu ed il verde hanno speso la stessa somma e quindi manterranno le loro posizioni relative.



Terza Fase: Pagare gli interessi dei prestiti

Dovrai ora pagare \$1 alla banca per ogni prestito da \$10 ancora in corso.

Potresti dover chiedere un altro prestito per pagare gli interessi ma in questo caso non dovrai pagare gli interessi sul debito appena contratto.

Una volta completata questa fase è possibile cominciare un altro turno di gioco.

Fine del gioco

Il gioco termina alla fine di un turno completo di gioco in cui uno o più giocatori non hanno più carte in mano ed il mazzo di carte è vuoto. Nota che il mazzo degli scarti non viene mai rimescolato per creare un nuovo mazzo. Le due carte scoperte non sono considerate parte del mazzo quindi il gioco terminerà anche se le due carte sono ancora disponibili per essere pescate.

Una volta che il gioco termina i giocatori dovranno scartare le eventuali carte che hanno ancora in mano.

Vincere il gioco

La prima cosa che i giocatori devono fare è ricevere i profitti dalle loro linee ferroviarie.

Un segnalino ferrovia varrà per il proprietario \$2 più il numero di caselle occupate a ciascuna estremità della tratta.

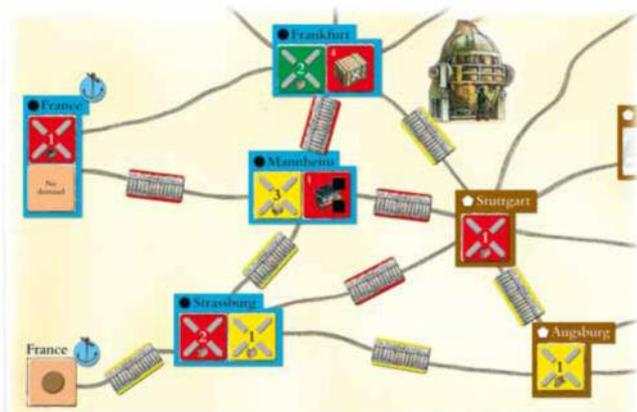
Non ha importanza se un segnalino sia girato o meno, conta lo spazio che occupa. Una casella mercato (girata o meno) conta sempre come una casella occupata, anche se si tratta di un segnalino 'No demand'. Un villaggio conta sempre come una casella occupata. Ciascun giocatore prende l'ammontare corretto di denaro dalla banca.

Tutti i giocatori dovranno quindi ripagare i prestiti ancora in corso. Per tener conto dei propri punti vittoria è possibile utilizzare le monete. Ogni \$5 che il giocatore possiede valgono 1 punto vittoria. I giocatori dovranno quindi conteggiare quanti punti vittoria hanno totalizzato in base al denaro accumulato. Non guadagni nessun punto vittoria per il denaro eventualmente avanzato dopo la divisione. I giocatori restituiscono tutti i soldi alla banca e prendono un numero di monete pari ai punti vittoria totalizzati.

A questo punto vengono conteggiati i punti vittoria per i segnalini industria costruiti sul tabellone di gioco. Ogni edificio garantisce un numero di punti vittoria pari al suo livello tecnologico. Non importa che l'edificio sia girato o meno. Ciascun giocatore riceve un numero di monete pari al numero di punti vittoria totalizzati con segnalini industria posizionati sul tabellone di gioco.

Adesso dovrai restituire 5 punti vittoria ogni \$10 di prestiti non ancora saldati.

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria vince. In caso di pareggio vince il giocatore più in alto nell'ordine di gioco.



ESEMPIO: Nella sezione sopra illustrata il giocatore rosso guadagnerà un profitto di \$22 dai suoi segnalini ferrovia e nove punti vittoria dai segnalini industria. Nota che il giocatore conteggia comunque i punti del segnalino non girato in Frankfurt e della miniera non girata in Mannheim. Il giocatore giallo guadagnerà un profitto di \$25 dalle ferrovie e cinque punti dalle industrie.

Note dell'autore

Devo ammettere che sono rimasto colpito dalla popolarità di Brass, così come sono rimasti colpiti alcuni dei miei playtester abituali. Dato questo successo ho pensato che sarebbe stata una buona idea creare una versione del gioco che potesse essere giocata su diverse mappe.

Brass è più complicato di quanto avrei voluto a causa delle particolari circostanze legate alla rivoluzione industriale nel Lancashire. Era necessario avere i canali ed era necessario avere Birkenhead. La suddivisione tra le epoche dei canali/ferrovie poteva funzionare solo se l'acciaio avesse avuto un movimento diverso da quello del carbone. Ambientando il gioco in altri paesi i canali sono stati rimossi (anche se altri paesi hanno costruito dei canali con credo che il loro uso sia stato così massiccio come lo è stato in Inghilterra). Con solo l'era delle ferrovie molte delle storture del sistema originale sarebbero state appianate.

Durante il processo di sviluppo del gioco ho avuto anche delle idee per semplificare altri elementi del gioco, come il sistema dei prestiti e l'uso delle carte. Non so come mai queste idee non mi siano venute quando stavo lavorando a Brass, altrimenti sarebbero state introdotte nel gioco originale.

Age of Industry è anche il primo gioco ad essere pubblicato dalla Treefrog Games (da non confondersi con la Treefrog Line). Questo segna un cambio di direzione da una stampa limitata ad una politica di stampa illimitata.

Se ci sarà domanda il gioco sarà ristampato.

Se hai domande riguardo questo gioco o qualsiasi altro prodotto della Treefrog Games puoi contattarmi al seguente indirizzo:

martin@treefroggames.com

Oppure visita il sito www.treefroggames.com

Credits

Game designed by Martin Wallace

All illustrations by Peter Dennis

Graphic design by Solid Colour

Playtested by Simon Bracegirdle, Andy Ogden, James Hamilton, Richard Spilsbury, Richard Dewsbury, Chris Dearlove, Martin Buxton, Don Oddy, Geoff Brown, Jerry Elsmore, Stewart Pilling, Ravindra Prasad, Mary Prasad, Chris Brooks, Alan Paull, Charlie Paull, Biblio and many kind volunteers at Stabcon, Baycon, Sorcon, The Gathering of Friends and the Cordoba Convention.

Thanks to David Gatheral.

Special thanks to Julia Wallace, James Hamilton and Ferdi Köther (for translating the rules at short notice).

The rules and artwork for Age of Industry are © Treefrog Games 2010.

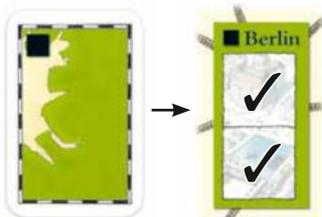
All artwork © Treefrog Games.



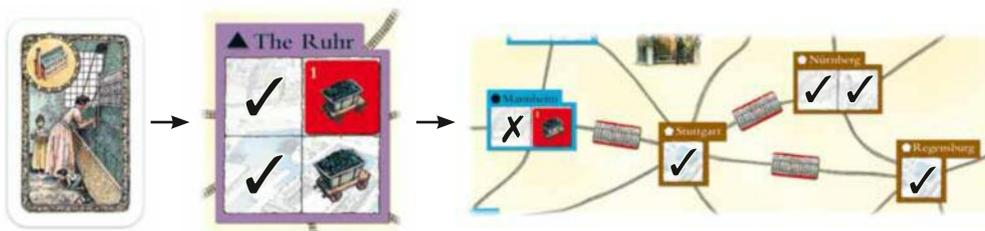
Riepilogo dell'azione *costruire industrie*

Se la carta che hai giocato era:

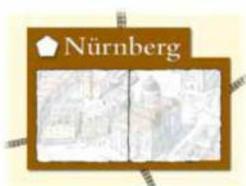
Una **carta località** - puoi costruire in qualsiasi località dello stesso colore



Una **carta industria** - puoi costruire il tipo di industria evidenziato sulla carta su una località che riesci a raggiungere in qualche modo. Se non hai nessun segnalino sulla mappa puoi costruire su qualsiasi spazio.



Cotonifici, fabbriche e acciaierie possono essere costruite in qualsiasi spazio libero.



I porti possono essere costruiti solo in spazi contenenti il simbolo porto.



Le miniere di carbone possono essere costruite solo in spazi contenenti il simbolo della miniera di carbone.



Le navi possono essere costruite in uno spazio che contenga il simbolo della nave e che sia connesso tramite una linea marittima ad un segnalino porto. Se utilizzi una carta industria per la nave allora il porto deve essere di tua proprietà.



Devi prendere i segnalini in ordine di livello tecnologico



Se il segnalino industria richiede carbone e/o acciaio dovrai essere in grado di muovere quel cubetto attraverso collegamenti ferroviari e/o marittimi fino alla località nella quale stai costruendo. Devi prendere il cubo dalla risorsa più vicina. Se non ci sono cubetti disponibili sul tabellone devi prenderli dall'area della richiesta del carbone o dell'acciaio pagando un costo superiore indicato sull'area.

Se tutti i cubetti vengono rimossi da una miniera di carbone o acciaieria gira il segnalino. Il proprietario guadagna immediatamente il profitto da questo segnalino industria.

Quando costruisci una miniera di carbone o acciaieria verifica di aver piazzato il corretto numero di cubetti sul segnalino. Controlla inoltre se qualcuno dei cubetti deve essere spostato sull'area della richiesta del carbone o dell'acciaio.

Se costruisci una nave per prima cosa piazza i cubetti di carbone nella località di importazione poi verifica se qualcuno di essi deve essere spostato nell'area di richiesta del carbone.

Puoi occupare solo uno spazio se ci sono da uno a tre caselle nella località. Puoi occupare due spazi se ci sono quattro o più caselle nella località.

Puoi sostituire uno dei tuoi segnalini con un altro di livello tecnologico superiore. Puoi sostituire una miniera di carbone con una di livello tecnologico superiore solo se non sono presenti cubetti carbone sul tabellone di gioco e nell'area della richiesta del carbone. Puoi sostituire un'acciaieria con un'altra di livello tecnologico superiore solo se non sono presenti cubetti acciaio sul tabellone di gioco e nell'area della richiesta dell'acciaio.

Devi piazzare l'ammontare del denaro speso per le costruzioni nella casella di fianco al tuo gettone sulle caselle dell'ordine di gioco.