

Indonesia

Design Gioco: Jeroen Doumen, Joris Wiersinga

Creazione Concept: Tamara Jannink

Design Grafico: Ynze Moedt, Jeroen Kesselaar
www.moedontwerpwers.nl

Traduzione regole: Birgit Hugk, Torsten Hintz

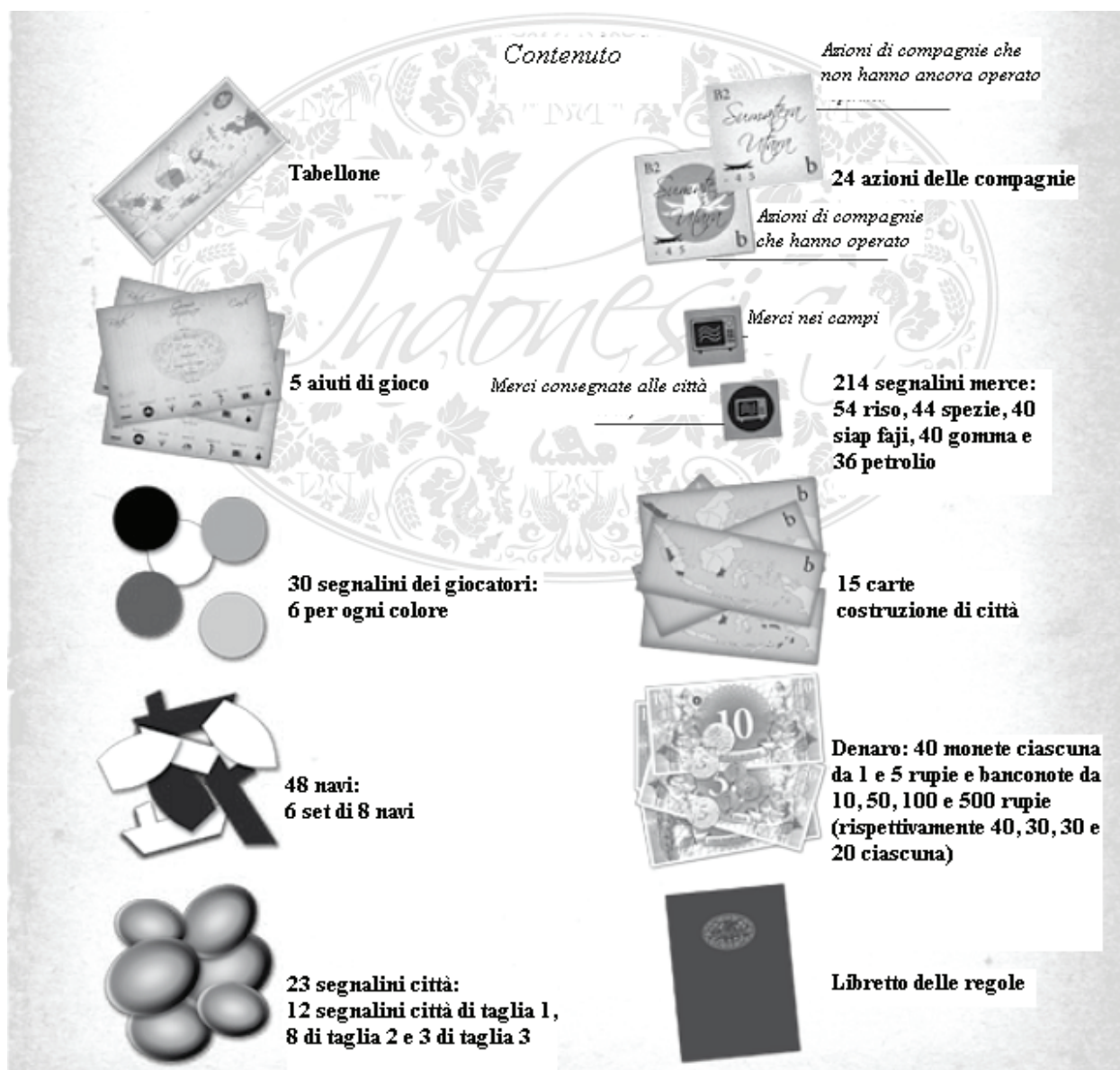
Pubblicato da: Splotter Spellen, Langestraat 22, Leiden, The Netherlands, info@splotter.nl, http://www.splotter.nl

Playtesting: Hartmut Benz, Ileana Buhan, Beata Czenko, Marcin Czenko, Jeroen Doumen, Bianca van Duijl, Ferdy Hanssen, Alan How, Tamara Jannink, Ragnar Krempel, Maria Lijding, Raluca Marin-Perianu, Ynze Moedt, Mihai Marin-Perianu, Michel Rosien, Pieter Simoons, Lodewijk Smit, Henriëtte Verburg, Joris Wiersinga, Anna Zych, Arthur Zonnenberg. Grazie! Scusateci se non siete nella lista!

Commenti e Domande Un grazie speciale a tutte quelle persone che hanno comprato i nostri giochi e quindi ci

hanno scritto domande e commenti in rete, cosa che ci ha aiutato molto a migliorare le regole per questa edizione. Ci scusiamo se non siete nella lista!

Doug Adams, Phil Alberg, Josh Bluestein, Dan Blum, David Bohnenberger, Malcolm Booker, A Brian, Lajos Brons, Eric Brosius, Mark Casiglio, Slim Chabbouch, Brad Cooley, Bruce Coram, Steve Cox, Derk, Dietevil, Jean-Roger Duvauchelle, Dave Eisen, Eric, Kenrick Fearn, Adriaan de Goeij, S. Graber, Darrell Hanning, Ron K, Enes Kadioglu, Daniel Karp, Steve Kearon, Chris Kolenda, Chad Krizan, Johan L, J C Lawrence, Joe Lee, Daniel Lokemoen, Lolo Mac, John McCoy, Mikko, Joshua Miller, Msaari, Ray Mulford, Ben Nevis, Nicolas, Richard Pardoe, Andrew Rintoul, Bill Romaniecki, Jennifer Schlickbernd, Colleen Simmons, Ben Spicher, John Weber, Andrew Young, Michelle Z.



Introduzione al gioco

A giudicare dal sorrisetto sulla faccia del Sultano di Solo, l'uomo d'affari di Sumatra del Nord ha appena commesso un errore. Ed uno costoso pure. Ha pagato davvero troppo per fondere la sua compagnia di gomma con le vaste piantagioni di gomma del Sultano: non ci sono navi nell'area per trasportare la gomma verso le fiorenti città di Java. Ed il Sultano ora trabocca di soldi – può corrompere le autorità della città cosicché le sue navi guadagneranno un accesso preferenziale in quei porti nei quali sono in competizione. O potrebbe investire nella costruzione di un impero petrolifero.

Ma aspetta – cosa sta per fare quell'individuo? Sta comprando tutte le compagnie di navigazione? Questo potrebbe cambiare le prospettive... considerevolmente in realtà... vediamo...

Indonesia è un gioco nel quale 2-5 giocatori costruiscono un'economia. Nel corso di svolgimento del gioco, l'economia agricola di base si sviluppa in una prima industria – i giocatori nel frattempo diventano ricchi producendo e trasportando merci ed acquistando e fondendo le compagnie al tempo giusto e per il prezzo giusto. Ci vogliono da 3 a 4 ore per completare il gioco.

Visione d'insieme del gioco

Indonesia è un gioco sul diventare ricchi. Chiunque abbia più soldi alla fine del gioco, vince.

Per guadagnare, i giocatori avvieranno compagnie e le faranno operare. Ci sono due tipi di compagnie: compagnie produttive e compagnie di navigazione. Le compagnie di navigazione muovono merci prodotte dalle compagnie produttive verso le città. Questo fa guadagnare denaro ai proprietari di entrambe le compagnie, a seconda di quali merci vengono vendute e quanto distanti devono essere trasportate.

Le compagnie di successo crescono, così come le città che vengono rifornite di abbastanza materie prime. In più, i giocatori possono investire nella ricerca e possono accelerare lo sviluppo dell'economia in modo tale che nuovi tipi di prodotti diventano disponibili. Via via che l'economia cresce, i giocatori svilupperanno posizioni strategiche che necessitano consolidare o difendere. Questo può essere fatto fondendo le loro proprie compagnie o quelle degli altri giocatori in imperi commerciali che possono estendersi attraverso l'intero arcipelago.

Preparazione

Date ad ogni giocatore un aiuto di gioco e 100 rupie. Dividete le carte Costruzione città in 3 pile (a, b e c). Distribuite ad ogni giocatore una carta da ogni pila. Date ad ogni giocatore un set di segnalini di legno di un colore. Ogni giocatore piazza un segnalino nella prima posizione di ciascuno dei percorsi dell'R&D. Scegliete casualmente l'ordine di gioco e indicatelo sul percorso dell'ordine di gioco. Dividete le azioni delle compagnie in tre set

(a, b e c) e piazzate il primo set (il set a) sulle rispettive province (potete usare il sistema di coordinate per localizzarle facilmente). Mettetevi d'accordo se la quantità di denaro posseduta da ogni giocatore sarà segreta o meno. Noi preferiamo giocare con i giocatori che non rivelano l'ammontare posseduto, ma i gusti possono differire. Se dimenticate di mettervi d'accordo, l'ammontare posseduto sarà segreto. Il gioco è pronto per iniziare.

Il gioco

Il gioco si svolge in 3 ere, chiamate a, b e c. Il gioco finirà (durante la fase 1) non appena l'era c finirà. In ogni era verranno giocati un certo numero di anni. Ogni anno consiste di sette fasi, come mostrato sull'aiuto di gioco. Alcune fasi consistono di diversi round. Ogni fase è descritta più in dettaglio sotto.

1. Nuova era

Una nuova era comincia se, all'inizio della fase Nuova era, non sono rimaste compagnie dell'era precedente da acquistare o se tutte le compagnie rimaste sono di un tipo (per esempio tutte compagnie di riso). Notate che le compagnie che non possono più iniziare perché non c'è un'area valida rimasta dove possano iniziare, sono scartate automaticamente, cosa che può causare che una nuova era cominci prima.

Quando un'era comincia (questo succede sempre nel primo anno di gioco), due cose accadono: i giocatori piazzano nuove città e nuove compagnie diventano disponibili.

I giocatori piazzano città nell'ordine di gioco, usando la carta Costruzione città per quell'era (segnata con a, b o c rispettivamente). La carta indica tre province. Il giocatore deve costruire una città in una qualunque delle province indicate. Tutte le nuove città cominciano come città di taglia 1 (verdi).

Una città può essere costruita in qualsiasi area vuota di terra che tocchi la costa. Le aree coltivate (ossia che contengono merci) non possono essere usate. Inoltre, ogni provincia può contenere solamente una città. Se questo significa che un giocatore non può costruire una città su una delle tre province indicate, deve scartare la carta Costruzione città e passare. Egli deve anche passare se non ci sono più pietre rappresentanti città di taglia 1. Dopo che ogni giocatore ha costruito città, scartate tutte le compagnie rimanenti che non sono state acquistate dell'era precedente e piazzate il prossimo set di azioni delle compagnie sulla mappa.



La compagnia petrolifera Kalimantan Selatan non può essere avviata perché non ci sono aree di partenza valide. L'azione viene quindi scartata.

2. Asta per l'ordine di gioco

Questa fase determina l'ordine di gioco per le seguenti fasi.

Durante questa fase, usate l'ordine di gioco determinato nell'anno precedente ed indicato sul percorso dell'ordine di gioco. Ogni giocatore, cominciando con il primo nell'ordine di gioco, punta un ammontare di denaro una sola volta. Una puntata di 0 è permessa. Questo denaro viene piazzato nella casella Bank sull'aiuto di gioco.

Chiunque ha la puntata più alta, diventa primo nell'ordine di gioco, chiunque ha la seconda puntata più alta diventa secondo e così via. In caso di pareggio tra due giocatori, l'ordine di gioco tra di loro rimane invariato.

Per i giocatori che hanno investito nel percorso Turn Order Bid dell'R&D, la puntata è moltiplicata del corrispondente ammontare – così una puntata di 5 varrebbe 25 per un giocatore che ha investito una volta in questo percorso. I giocatori DEVONO usare questa abilità se la possiedono.

Il denaro trasferito alla casella Bank non può essere usato per qualsiasi ragione per il resto del gioco, ma conta per la vittoria.

3. Fusioni

In questa fase, i giocatori possono annunciare fusioni e partecipano ad un'asta per il controllo delle nuove compagnie. Solamente i giocatori che sono avanzati di almeno un passo nel percorso Mergers dell'R&D possono annunciare fusioni – saltate questa fase all'inizio del gioco, quando nessun giocatore ha ancora effettuato questo avanzamento. Tuttavia, ogni giocatore con un posto libero ed entrambi i possessori delle compagnie che si stanno fondendo possono sempre unirsi all'asta, perfino se non hanno alcun avanzamento nel percorso Mergers dell'R&D.

I giocatori possono annunciare solamente una fusione per round. La fase Fusioni continua finché nessun giocatore vuole annunciare ulteriori fusioni, quindi i giocatori possono annunciare tante fusioni quante ne vogliono.

Annunciare fusioni

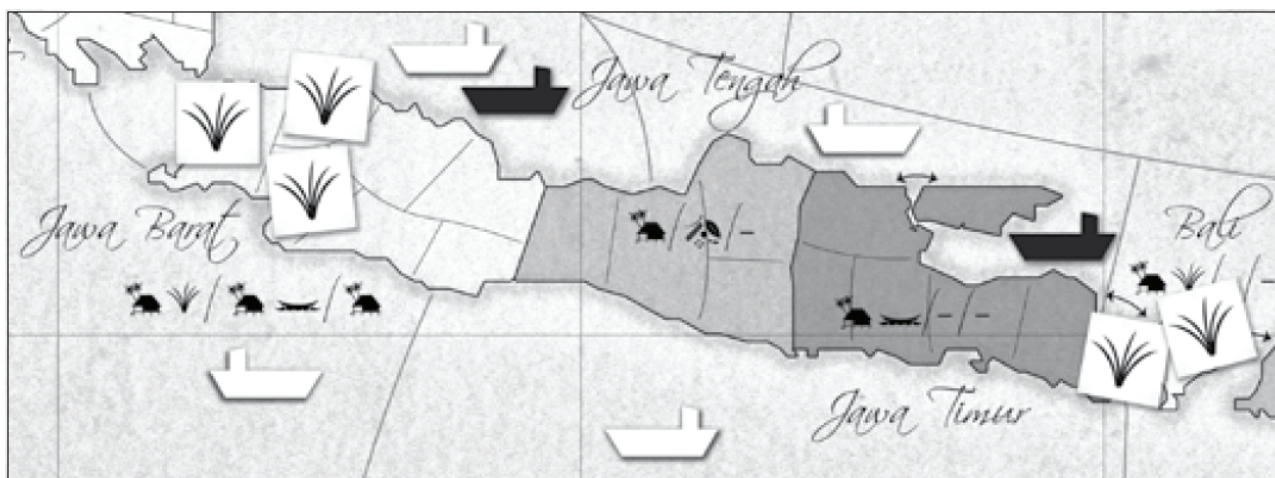
Nell'ordine di gioco, ogni giocatore che ha ricercato almeno un passo nel Merger può annunciare una fusione. Ogni fusione viene risolta prima che la prossima venga annunciata. Una fusione coinvolge sempre due compagnie – non è possibile fondere 3 o più compagnie in un passo. Tuttavia, una fusione può coinvolgere fino a 5 azioni di compagnie (questo accadrà se le compagnie che si fondono sono esse stesse il risultato di

una precedente fusione). Il numero di azioni di compagnie che possono essere coinvolte nella fusione è limitato dalla posizione sul percorso Merger dell'R&D del giocatore che annuncia la fusione: la posizione Merger 2 permette fusioni risultanti in compagnie con azioni al massimo di 2 compagnie, la posizione Merger 3 permette fusioni risultanti in azioni di 3 compagnie e così via.

Ogni azione di compagnia può essere coinvolta in una fusione solamente una volta per anno – una volta che si è fusa, la compagnia risultante non può essere fusa nuovamente fino alla prossima fase Fusioni.

Le fusioni sono sempre tra due compagnie dello stesso tipo (riso con riso, compagnie di navigazione con compagnie di navigazione, e così via) con l'eccezione delle fusioni di siap faji (vedi sotto).

Un giocatore può annunciare una fusione di due compagnie chiunque sia il possessore di queste compagnie: egli può possederne una, entrambe o nessuna. Tuttavia, può annunciare una fusione solamente se gli è permesso tenere la compagnia risultante dalla fusione. In pratica, questo significa che deve possedere una delle compagnie che si fondono o deve avere uno slot libero.



La fusione delle due compagnie di riso richiederebbe una puntata di almeno 5 riso x 20 rupiah = 100 rupiah. Le puntate andrebbero aumentate in multipli di 5. La fusione delle compagnie di navigazione richiederebbe 6 x 10 rupiah. Le puntate andrebbero aumentate in multipli di 6.

Asta

Il giocatore che annuncia la fusione deve fare la prima puntata. Questa puntata deve essere uguale al valore nominale delle compagnie che si fondono o essere una puntata valida maggiore. Il valore nominale viene calcolato contando il numero di merci che ogni compagnia ha sul tabellone e moltiplicandolo per il valore di ciascuna merce (10 per le navi, 20 per il riso, 25 per le spezie, 30 per la gomma, 35 per il siap faji e 40 per il petrolio). La puntata minima è uguale al valore nominale anche se il giocatore che annuncia la fusione possiede lui stesso una o entrambe le compagnie. Un giocatore non può puntare più soldi di quanti ne possiede. L'asta procede quindi in ordine di gioco. Ogni giocatore che può possedere la compagnia risultante può puntare (ossia i giocatori con uno slot libero ed i possessori delle compagnie che si stanno fondendo). La posizione sul percorso Merger dell'R&D NON influenza chi può puntare. I giocatori possono puntare o passare. Una volta che passano, non possono più rientrare nell'asta per questa fusione. Le puntate devono essere aumentate in incrementi uguali a multipli del numero di merci che le compagnie hanno sul tabellone – per esempio quando si fondono compagnie di riso con rispettivamente 3 e 5 merci sul tabellone, la puntata minima di $8 \times 20 = 160$ può essere aumentata in multipli di 8 a 168, 176, 184 e così via.

Risoluzione delle fusioni

Quando tutti i giocatori hanno passato, la compagnia risultante viene data al giocatore che ha fatto la puntata più alta. Il giocatore divide la somma totale tra i precedenti possessori in base al numero di merci/navi che le compagnie originarie avevano sul tabellone – così se la puntata vincente è stata 224 per la compagnia dell'esempio di sopra, derivante dalla fusione di compagnie con 3 e 5 merci, i soldi sarebbero stati divisi $84/140$. Notate che il giocatore acquirente deve essere in grado di pagare la somma totale puntata anche se possiede una o più delle compagnie originarie.

Le azioni delle compagnie originarie vengono piazzate insieme e date al nuovo possessore. In caso di una fusione tra compagnie di navigazione, il tipo di navi sul tabellone viene aggiustato in modo tale che sia facile riconoscere che ora esse appartengono ad una stessa compagnia (vedere i consigli sul tipo di navi). Nel caso di una fusione tra compagnie produttive, non è necessario alcun cambiamento sulla mappa.

Dopo che la fusione è stata completata, la fase delle fusioni continua con il prossimo giocatore. Il gioco continua in ordine di gioco finché nessun giocatore vuole più annunciare un'ulteriore fusione. Notate che nella fase delle fusioni è permesso passare e successivamente annunciare una nuova fusione, in quanto le fusioni annunciate da altri giocatori spesso permettono ad un giocatore di liberare uno slot e di poter quindi annunciare egli stesso una fusione, risultando in una furiosa onda di attività di fusioni.

Suggerimenti sui tipi di nave

Quando le compagnie di navigazione aumentano di dimensione, è meglio usare entrambi i tipi di nave di un solo colore. In alcuni casi, un colore può ancora non essere abbastanza. Se capita questo, usate due colori per la compagnia più grande e l'altro colore per le altre compagnie.

Notate che le navi non sono mai tolte dal tabellone – perfino se la compagnia risultante ha diverse navi nella stessa area, esse rimangono tutte.

Una nave di ogni compagnia dovrebbe essere posizionata sul percorso del Company Hull (sotto il percorso dell'R&D), in modo tale che chiunque può vedere con uno sguardo qual è la capacità di trasporto di ogni compagnia.

Fusioni di siap faji

Le fusioni di siap faji hanno luogo tra una compagnia di riso ed una di spezie. La compagnia risultante produce pasti cucinati al microonde, chiamati "siap faji". Questo è il solo modo in cui due compagnie che producono merci differenti possono essere fuse.

Le fusioni di siap faji vengono risolte nello stesso modo delle normali fusioni, con le seguenti eccezioni:

- una compagnia di siap faji non può essere formata nell'era a – solamente nell'era b o c;
- il valore nominale della puntata è uguale al numero totale di merci (riso+spezie) per 25;
- la puntata totale viene divisa tra i possessori delle compagnie originarie nello stesso modo di una normale fusione – così se un giocatore possiede 4 riso e l'altro 3 spezie, il primo otterrebbe 4/7, il secondo 3/7 dell'ammontare totale;
- dopo che la fusione viene completata, il nuovo possessore deve buttare metà delle merci (aree di terra) possedute dalle vecchie compagnie (arrotondando per eccesso). Svuotate queste aree di ogni merce. Potete svuotare solamente aree al confine della proprietà della vostra compagnia – cioè non è possibile spezzare aree contigue di riso/spezie prendendo merci nel mezzo. Rimpiazzate le merci di riso/spezie nelle aree rimaste con merci di siap faji. Così nell'esempio di sopra, la compagnia risultante consisterebbe di 3 merci di siap faji;
- se avete un avanzamento sufficiente nel percorso R&D, è permesso fondere una compagnia di spezie di taglia 3 con una compagnia di riso di taglia 1. Il numero di azioni o merci nelle compagnie che si fondono non devono in alcun modo essere bilanciate;
- una volta che una compagnia di siap faji è stata formata, essa può fondersi solamente con un'altra compagnia di siap faji. Fusioni tra una compagnia di siap faji ed una compagnia di riso o spezie non è possibile.

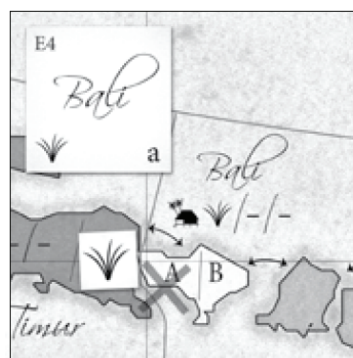
4. Acquisizioni

In questa fase, i giocatori possono avviare nuove compagnie, ammesso che abbiano slot liberi per esse. I giocatori ricevono diverse opportunità, ma possono acquisire solamente una compagnia per round.

Seguendo l'ordine di gioco, ogni giocatore può avviare una delle compagnie disponibili dell'era corrente. Egli prende l'azione della

compagnia corrispondente e la piazza di fronte a sé. Avviare una compagnia non costa denaro. Notate che un giocatore non può mai avere più compagnie degli slot che ha, come indicato sul percorso Slot dell'R&D. Una compagnia che si è fusa, che consiste quindi di azioni di diverse compagnie, occupa un solo slot.

Se la compagnia acquisita è una compagnia produttiva, il giocatore deve piazzare un segnalino merce nella provincia appropriata. Egli può piazzare questo segnalino su qualsiasi area di terra vuota. Tuttavia, un segnalino merce non può essere piazzato immediatamente accanto ad un segnalino merce dello stesso tipo. Se non c'è alcuna area disponibile con tali requisiti, la compagnia non può essere avviata e viene tolta dal gioco.



Normalmente, un giocatore potrebbe avviare la compagnia di riso di Bali in una qualsiasi delle aree di Bali (A o B).

Tuttavia, A confina con un'altra compagnia di riso, così non può essere utilizzata.

Se un giocatore acquisisce una compagnia di navigazione, piazza una nave in una delle zone di mare che confinano la provincia indicata. Navi esistenti non ostacolano il piazzamento in alcun modo.

Invece di avviare una compagnia, un giocatore può anche passare. Una volta che un giocatore ha passato, egli non può più acquisire altre compagnie durante la presente fase Acquisizioni.

La fase Acquisizioni va avanti finché tutti i giocatori hanno passato o finché non ci sono altre compagnie rimaste. Un giocatore può acquisire diverse compagnie in una fase acquisizione, purché abbia sufficienti slot liberi.

5. Ricerca e Sviluppo (R&D)

In questa fase, i giocatori possono avanzare sul percorso R&D in una delle 5 righe disponibili. Il giocatore sceglie un avanzamento piazzando il suo segnalino un passo avanti sul corrispondente percorso dell'R&D. Sono possibili i seguenti avanzamenti:

Slots indica il numero di compagnie che un giocatore può possedere contemporaneamente. Le compagnie che si sono fuse, che quindi hanno azioni di diverse compagnie, occupano un solo slot.

Mergers indica il numero massimo di azioni di compagnie che possono essere coinvolte in una fusione annunciata da un giocatore. Se il segnalino è su Mergers 2, un giocatore può annunciare fusioni di 2 singole compagnie. Con Mergers 3, un giocatore può annunciare una fusione di una compagnia che precedentemente si è fusa (che quindi consiste di azioni di 2 compagnie) ed una terza, non ancora fusa, il cui risultato sarà una compagnia che consiste di azioni di 3 compagnie. Notate che l'avanzamento sul percorso Mergers dell'R&D determina solamente quali fusioni un giocatore può annunciare. I giocatori possono partecipare all'asta e possedere compagnie più grandi, già fuse, indifferentemente della loro posizione sul percorso Mergers dell'R&D.

Hull Player indica il numero di merci che ciascuna nave appartenente a quel giocatore può trasportare per ogni compagnia produttiva durante la fase operazioni. Ogni giocatore dovrebbe piazzare una nave di ogni propria compagnia di navigazione direttamente sotto il proprio segnalino sul percorso Hull Company dell'R&D, in modo tale che tutti possano vedere con uno sguardo qual è la capacità di trasporto di ciascuna compagnia di navigazione.

Expansion indica la massima espansione che una compagnia produttiva o di navigazione può avere durante la fase Operazioni.

Turn order bid indica l'ammontare per il quale deve essere moltiplicata la puntata del giocatore per determinare la sequenza di gioco durante la fase Asta per il turno di gioco.

Un giocatore può avanzare il segnalino Hull Player del percorso R&D di un altro giocatore invece di avanzare il proprio. Questo può essere a volte utile se l'altro giocatore possiede una compagnia di navigazione strategica per trasportare e vendere un maggior numero di proprie merci. Non è permesso avanzare il segnalino di un altro giocatore in altri percorsi dell'R&D.

6. Operazioni

Nella fase Operazioni si succedono diversi round. I round vengono giocati secondo l'ordine del turno di gioco. In ciascun round, ogni giocatore fa operare una delle sue compagnie e la piazza a faccia in giù per indicare che quella compagnia ha operato. La fase finisce quando tutte le compagnie hanno operato una volta. Le compagnie che si sono fuse operano come un'entità.

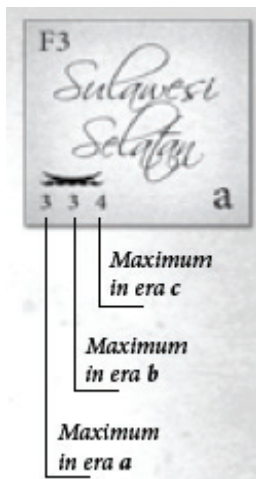
Un giocatore può scegliere liberamente quale compagnia far operare. Egli deve tuttavia far operare una compagnia ogni round finché gliene rimangono, perfino se la compagnia non può fare niente di utile (o deve fare qualcosa che va a discapito del giocatore).

Far operare le compagnie di navigazione

Per le compagnie di navigazione, la fase operazioni consiste in una scelta: può scegliere di espandersi.

Una compagnia di navigazione può espandersi finché ha un numero di navi uguali al numero segnato sull'azione per l'era appropriata (a/b/c). Ricordate che una nuova era può cominciare solamente nella fase 1 all'inizio di un anno.

Le nuove navi possono essere piazzate solamente in una qualsiasi area di mare dove la compagnia ha già una nave o adiacente ad una tale area. Se un giocatore ha 2 espansioni, gli è permesso piazzare la seconda nave in un'area che è stata appena resa disponibile dal piazzamento della prima nave. Il numero di navi che un giocatore può aggiungere in un round è indicato dalla posizione che ha sul percorso Expansion dell'R&D. Così se il possessore ha 2 espansioni, può aggiungere al massimo 2 navi per compagnia, purché questo non porti la compagnia sopra il limite.



Il numero massimo di navi che una compagnia può avere è indicato nell'azione.

Le compagnie di navigazione che si sono fuse aggiungono le navi indicate nelle rispettive azioni. Così se Lampung (2/3/4) si è fusa con Halmahera (3/4/5), la compagnia

risultante sarebbe capace di far navigare (5/7/9) navi. Queste navi possono essere piazzate adiacenti ad una qualsiasi delle navi esistenti delle compagnie – il luogo delle azioni originarie non importa più.

Far operare le compagnie produttive

Le compagnie produttive operano facendo 3 cose in questo ordine: vendere merci, ricevere entrate ed espandersi. In questo paragrafo, sarà fatta anche una menzione sulle aree di produzione. Un'area di produzione consiste di un numero di aree adiacenti che producono la stessa merce. Un'area di produzione appartiene sempre ad una sola compagnia.

Le merci vengono vendute alle città. Una città di taglia 1 comprerà una merce per ogni tipo che viene prodotto sul tabellone in quel momento – cioè 1 riso, 1 spezia, 1 gomma e così via. Le merci che non vengono prodotte in alcun luogo sul tabellone non sono richieste. Una città di taglia 2 comprerà 2 merci per tipo, una città di taglia 3, 3 merci per tipo. Le merci non vengono fisicamente mosse sul tabellone. Invece, piazzate un segnalino capovolto della stessa merce (mostrando che la merce è in transito) vicino alla città a cui viene venduta. In questo modo, è facile riconoscere se una città accetterà ancora merci di quel tipo.

Una compagnia può vendere merci ad una città solamente se c'è una catena di navi di una compagnia di navigazione che connette l'area di produzione con la città. Quindi, ci deve essere una nave in una delle aree di mare adiacenti all'area della città. Se quest'area non è adiacente ad almeno una delle aree di

produzione, essa deve essere connessa ad un'altra nave che lo è. Le merci possono essere mosse liberamente da un'area ad un'area confinante all'interno di una zona di produzione, così non è necessario che ciascuna area sia adiacente ad una nave. Non è possibile muovere merci ad una città via terra, perfino se l'area di produzione è proprio accanto alla città.

Se una compagnia ha diverse aree di produzione (questo può succedere solamente come risultato di una fusione) ogni zona di produzione deve essere trattata separatamente e necessita la propria spedizione. In altre parole, le merci non possono essere mosse liberamente tra aree di una compagnia che non sono adiacenti. Per ogni merce venduta, la compagnia produttiva necessita di una catena di navi posseduta da una sola compagnia. Una compagnia che si è fusa conta come una compagnia al riguardo.

Il giocatore può usare catene di compagnie differenti per merci differenti, ma non può far sì che le merci cambino compagnia nel mezzo di una catena.

Ogni nave può trasportare solamente una merce per ogni compagnia produttiva, a meno che il possessore delle navi abbia sviluppato una maggior capacità di trasporto – per ogni passo aggiuntivo sul percorso Hull Company dell'R&D, la nave può essere usata una volta in più da ogni compagnia produttiva. Laddove la domanda di ciascuna città è limitata durante l'intera fase, tutte le navi possono invece essere usate nuovamente dalla prossima compagnia produttiva.

Il possessore della compagnia produttiva prende un ammontare fisso, dipendente dal tipo di merce venduta: 20 per il riso, 25 per le spezie e così via (vedete la tavola sull'aiuto di gioco). Da questo denaro, deve pagare 5 per ogni nave che usa ai possessori delle rispettive compagnie di navigazione. Se usa 2 volte una nave con capacità di trasporto 2, deve pagare doppio. Il modo più facile per tenere conto di ciò è piazzare monete da 5 rupie, prese dalla banca, sulle differenti navi usate e dare queste monete al possessore successivamente, sottraendo la somma dall'ammontare guadagnato dalla compagnia produttiva.

Le compagnie produttive devono vendere tutte le merci possibili, anche se questo significa avere un'entrata negativa per via dei

costi di trasporto per una o più delle loro merci.



La compagnia di spezie può trasportare 1 spezia usando la compagnia di navigazione del giocatore A, poiché il giocatore A ha una capacità di trasporto di 1 soltanto. La compagnia di spezie può consegnare sia ad Halmahera, pagando 10 ad A, che a Kalimantan, pagando 5. Inoltre, può vendere 1 merce a

Sulawesi usando la compagnia di navigazione del giocatore B. Sebbene il giocatore B ha una capacità di trasporto di 2, egli non può trasportare altre merci poiché non è connesso ad altre città e non è permesso cambiare compagnia di navigazione lungo la rotta. Poiché la compagnia di spezie deve vendere il più possibile, venderà una merce tramite B a Sulawesi ed un'altra tramite A ad una qualsiasi delle altre città. Se il giocatore A avesse aumentato la sua capacità di trasporto a 2, la compagnia di spezie avrebbe venduto 2 spezie tramite la compagnia A a Kalimantan ed Halmehera per un costo di spedizione totale di 15 ed una tramite B a Sulawesi (per un costo di 5).

Se una compagnia ha venduto tutte le sue merci, cioè tutte quelle che ha correntemente sul tabellone, si deve espandere gratuitamente. Il giocatore espande 1 o più aree, a seconda dello stato sul percorso Expansion dell'R&D. Queste aree devono essere adiacenti ad una delle zone di produzione della compagnia. Una compagnia può espandersi solamente in un territorio vuoto: una città o un'altra compagnia bloccano la strada. Non è permesso neanche espandersi attraverso aree di mare, a meno che le due aree di terra siano connesse da una freccia.



Le aree di terra connesse attraverso i mari sono indicate da frecce.

Infine, non è permesso espandersi in modo tale che le zone di produzione di due compagnie che producono lo stesso prodotto

si unirebbero (in questo modo si possono sempre distinguere le compagnie). Se non c'è spazio per espandersi, una compagnia non può espandersi.

Le compagnie che si sono fuse possono espandersi solamente una volta, cioè se un giocatore ha 2 espansioni, può piazzare 2 merci extra in totale. Il giocatore può scegliere di piazzarle dovunque nell'area della compagnia, così le due nuove merci appena prodotte possono essere in posti profondamente diversi sulla mappa.

Se una compagnia non ha venduto tutte le proprie merci, può investire per espandersi. Può comprare espansioni (il cui piazzamento è soggetto alle stesse regole di cui sopra) fino al numero indicato sul suo percorso Expansion dell'R&D. Il prezzo per area è uguale a quello del tipo di merce che la compagnia sta producendo (per esempio 20 per ciascuna espansione di riso e così via). Il denaro viene pagato alla riserva generale.

Dopo che la compagnia ha operato, giratela sottosopra. Il prossimo giocatore quindi fa operare una delle sue compagnie. Non appena tutte le compagnie hanno operato, comincia la prossima fase.

Ultimi guadagni doppi

Poiché tutto il denaro guadagnato nella fase Operazioni finale viene raddoppiato, i giocatori dovrebbero tenere separatamente il denaro guadagnato nell'ultima era. Se il gioco continua per un altro round, unite il denaro guadagnato nell'ultimo turno all'inizio del prossimo turno. Se il gioco finisce, raddoppiate il denaro raccolto durante l'anno, aggiungete la somma a quello posseduto e contate chi ha vinto. Se fate operare una compagnia con profitto negativo (cioè, deve pagare più per le spedizioni di quanto guadagna), dovete pagare da questo mucchietto, non dal proprio denaro complessivo. Se non c'è abbastanza denaro in questo mucchietto, annotate il denaro che dovete pagare e toglietelo dal mucchietto più avanti in questa fase (questo succede raramente) o, se non guadagnate abbastanza denaro, raddoppiate il valore negativo alla fine della fase e pagate l'ammontare (questo non è mai successo a quanto ne sappiamo, ma potrebbe...)

7. Crescita delle città

In questa fase, le città aumentano di dimensione se hanno ricevuto ogni merce che viene prodotta sul tabellone fino al pieno potenziale della città: una città di taglia 1 necessita una merce per ogni tipo presente sul tabellone per diventare una città di taglia 2. Una città di taglia 2 necessita 2 merci per ogni tipo per diventare una città di taglia 3. Scartate tutte le merci consegnate, senza tener conto se la città è aumentata di dimensione o meno.

Rimpiazzate la città con una pietra del colore appropriato (taglia 1 di colore verde, taglia 2 gialla e taglia 3 rossa). Se non ci sono più pietre disponibili, non è possibile far crescere la città.

Se ci sono diverse città che possono aumentare di dimensione, ma non abbastanza pietre, il giocatore che è primo nell'ordine di gioco sceglie quali città cresceranno.

Notate che una città necessita solamente di quelle merci che vengono prodotte sul tabellone. Nei primi anni, non c'è mai alcuna gomma, siap faji o petrolio e può perfino succedere che non ci siano spezie.

In questo caso, la città necessita solamente del riso per crescere! In alcune partite, una situazione simile capita verso la fine: se tutte le compagnie di riso e spezie si fondono in compagnie di siap faji, le città non richiederanno più riso o spezie per crescere.

Condizioni per la vittoria

Il gioco finisce nella fase Nuova era se l'era c finisce, ossia se c'è solamente un tipo di compagnie dell'era c rimaste da acquisire o se tutte le compagnie dell'era c sono state acquisite nell'ultimo anno.

Tutto il denaro guadagnato nell'ultima fase Operazioni viene raddoppiato; il giocatore con la maggior quantità di denaro (incluso il denaro nella banca) vince. In caso di un pareggio, il giocatore che è primo nell'ordine di gioco vince.

Regole per 2 giocatori

Se il gioco viene giocato da due giocatori, date ad ogni giocatore due carte Costruzione città di ciascuna era all'inizio del gioco. Non appena nuove città vengono costruite in una fase Nuova era, entrambi i giocatori costruiscono due città ciascuno, alternandosi tra di loro.

Problemi con la mappa

Qual è la situazione attorno a Bali e Jawa Timur?



Ci sono tre mari differenti come mostrato in figura – un mare a nord di Jawa Timr (numero 1), un mare a sud di Jawa Timur (numero 2) ed un mare che circonda Bali (numero 3). Il mare 1 non è adiacente al mare 2, sebbene entrambi sono adiacenti al mare 3. L'area occidentale su Bali (area A) è adiacente a tutti e tre i mari.

Maluku

Maluku copre tutte le isole bianche e l'agglomerato di isole nella regione generale sotto il nome di Maluku sulla mappa. In una delle carte costruzione città dell'era b che ha Maluku in neretto, manca l'annerimento della parte superiore dell'agglomerato di isole, ma è un errore di stampa.

Simboli

I simboli indicano il potenziale di una regione per ogni era, con le ere separate da “/”. Il simbolo indica o una compagnia produttiva o una compagnia di navigazione o una città. La capanna è il simbolo delle città.

Per esempio, guardiamo Java Barat:



Nell'era a, Java Barat sarà su una o più delle carte Costruzione città e ci sarà una compagnia produttiva di riso disponibile.

Nell'era b, Java Barat sarà di nuovo su una o più delle carte Costruzione città e ci sarà una compagnia di navigazione disponibile.

Nell'era c, Java Barat sarà su una o più delle carte Costruzione città, ma non ci sarà alcuna compagnia produttiva o di navigazione in quella regione.

I trattini indicano soltanto che non c'è alcunché disponibile in quell'era. Per esempio, a Sumatra Barat:



Nell'era a, Sumatra Barat non è su alcuna carta Costruzione città, né ha compagnie da avviare.

Nell'era b, Sumatra Barat appare su una o più delle carte Costruzione città ed è disponibile una compagnia produttiva di gomma.

Nell'era c, Sumatra Barat non è su alcuna carta Costruzione città, né ha compagnie da avviare.

I simboli aiutano a realizzare dove saranno disponibili gli sviluppi (città o compagnie) nelle ere future e sono utili per pianificare le espansioni.

Consigli strategici

Nel primo anno, siate sicuri di prendere una buona compagnia e provate a cercare alcuni amici per avere un buon primo anno. Pianificate la vostra R&D attentamente. Incominciare con l'incrementare gli slot è sempre una buona strategia o quanto meno una prudente.

Via via che il gioco progredisce, siate certi di avere slot liberi per i tipi di compagnie più lucrativi quando si rendono disponibili: gomma nell'era b e petrolio nell'era c. Spesso solamente una o due compagnie di gomma (e petrolio) possono avviarsi realmente bene – ed è spesso il possessore delle compagnie di navigazione che decide quali!

Le compagnie di navigazione sono un buon modo furtivo di fare denaro. Esse non sembrano guadagnare molto, ma possono essere molto lucrative verso la fine del gioco – specialmente se considerate il fatto che non dovete pagare le spese per le vostre spedizioni. Perfino più importante, possedere la giusta compagnia di navigazione spesso vi dà l'opzione di determinare quali aree si svilupperanno e quali no. Tuttavia, per rendere la vostra compagnia realmente utile, dovrete fonderla in un impero di almeno 3 o più compagnie di navigazione...

Il gioco ruota intorno alle fusioni. Sebbene è ovviamente importante possedere le giuste compagnie e farle operare bene, le fortune ad Indonesia vengono create o distrutte durante la fase fusioni. Siate certi di avere sempre abbastanza denaro per difendere i vostri gioielli ed organizzare raid sui giocatori più poveri.

Le fusioni possono essere fatte per molte ragioni: per rilevare la compagnia di un avversario, per vedere la propria compagnia ed ottenere denaro, per liberare uno slot, per prendere vantaggio da una posizione dell'ordine di gioco, per velocizzare il gioco, per influenzare la direzione delle compagnie di navigazione, per aumentare o diminuire la capacità di trasporto di una particolare rotta di navigazione e così via. Man mano che guadagnerete esperienza, scoprirete ancora altre differenti ragioni per iniziare fusioni...

Una cosa sottile da tenere a mente è l'ordine di gioco: pensate quando volete essere primi a

muovere e pianificate per tempo. L'ordine di gioco può essere veramente cruciale, specialmente nelle ultime fasi!

Divertitevi giocando ad Indonesia,
Il Team Splotter

Traduzione a cura di renard della Tana dei Goblin. Versione 1.0

NOTA. 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.

