

PROSPERITY

A game by Reiner Knizia & Sebastian Bleasdale - Artwork: Arnaud Demaegd & Neriac

Regole del Gioco

Sei il leader di una grande nazione in continua espansione.

Durante il corso delle sette decadi che costituiscono il gioco, dovrai investire in infrastrutture e industrie, fornire alla nazione energia e finanziare brillanti ricercatori al fine di rimanere competitivi.

Ma la prosperità ha un prezzo. Avrai il dovere di lasciare alle future generazioni un mondo sano. L'inquinamento è in agguato, sarai in grado di limitarlo?

I giocatori guadagneranno Punti Prosperità con regolarità durante il corso del gioco e, alla fine, il giocatore con più punti sarà il vincitore.

Contenuto

- 1 tabellone Ricerca,
- 4 plance personali (a doppia faccia),
- 64 dischi Inquinamento (neri),
- 20 cubi (in quattro colori: blu, rosso, verde e giallo),
- 35 banconote (10 da 50€, 20 da 100€ e 5 da 500€),
- 60 tessere Tecnologia.

Simboli



**Energia Positiva
(sinistra) ed Energia
Negativa (destra)**



**Ecologia Positiva
(sinistra) ed Ecologia
Negativa (destra)**



Ricerca



Prosperità



Capitale



spazio inutilizzabile

Esempio tessera Tecnologia



- A) Retro della tessera e decade (qui, 2030)**
B) Area e Livello della tessera (qui, Ecologia 6)
C) Icona Punteggio (a bordo bianco, qui, Prosperità)
D) Impatto Energetico (qui, -2)
E) Impatto Ecologico (qui, -1)

Nota: Il colore di sfondo della tessera ne indica la tipologia (in questo caso, infrastruttura).

Setup

- Piazza il tabellone Ricerca al centro del tavolo.
- Ordina le tessere Tecnologia in accordo con la decade sul dorso: 1970, 1980... Piazza le tessere senza data a faccia in su a fianco del tabellone, all'inizio del gioco: il livello di Ricerca delle tessere corrisponderà al livello di Ricerca del tabellone; se il livello di Ricerca della tessera è scritto sulla sinistra (in blu), piazzala alla sinistra del tabellone (tessere Energia); se il livello di Ricerca della tessera è scritto sulla destra (in verde), piazzala alla destra del tabellone (tessere ecologia).
- Mescola le tessere di ogni decade a faccia in giù. Quindi componi un mazzo partendo dalle tessere 2030 sul fondo del mazzo, seguite dalle tessere 2020... e concludendo con le 5 tessere 1970 da porre in cima al mazzo.
- Ogni giocatore sceglie un colore e prende la plancia personale. Per la prima partita, piazza la plancia in modo che sia visibile la nazione argento. Per le partite successive, tutti i giocatori (o solo i più esperti al tavolo) possono decidere di giocare con il lato che mostra la nazione nera (più difficile).
- Ogni giocatore riceve 1 banconota di valore 100€ e 5 cubi nel suo colore. Si deve piazzare un cubo sul tracciato del punteggio, un cubo sulla casella più bassa di ciascuno dei due tracciati sul tabellone Ricerca, ed i due cubi rimanenti sul quadrato rosso dei tracciati Energia ed Ecologia delle proprie plance personali (rappresentano il totale di energia ed ecologia della nazione all'inizio del gioco).
- Ogni giocatore piazza 8 dischi sugli spazi circolari del proprio tracciato Inquinamento, cominciando dal basso. I dischi ed il denaro in eccesso vengono posti a fianco del tabellone a formare una riserva comune.
- Viene scelto casualmente il primo giocatore che darà il via alla partita.

Plancia Personale

- A) Nazione (Argento: Normale - Nero: Difficile)**
B) spazi per le Tessere
C) tracciato Energia
D) tracciato Ecologia
E) Promemoria delle azioni possibili
F) Promemoria del Punteggio Finale
G) tracciato Inquinamento

Nota : In qualsiasi momento durante il gioco, i simboli visibili sulla plancia personale del giocatore corrispondono allo sviluppo corrente della nazione. Questo è importante, all'inizio del turno del giocatore, ai fini del calcolo del punteggio.

Il tracciato Energia è usato per indicare il totale fra i simboli Energia Positiva e Negativa sulla plancia personale. Il tracciato ecologia è usato per indicare il totale fra i simboli Ecologia Positiva e Negativa sulla plancia personale.

tabellone Ricerca

- A) tracciato Punteggio (uno per giocatore)
- B) tracciato Ricerca Energia
- C) tracciato Ricerca Ecologia
- D) livello Ricerca
- E) tessere Energia iniziali
- F) tessere Ecologia iniziali
- G) promemoria prezzo Tessere

The main board features a central search board with two vertical tracks, B (Energy) and C (Ecology), and a horizontal track D (Research Level) at the bottom. To the left are tracks E (Energy tiles) and F (Ecology tiles). Track G (Tile Price) is a vertical track in the center. The board is divided into levels 1 through 6. At the top, there are four columns of colored tiles (blue, red, yellow, green) labeled A, representing player score tracks.

This section shows a detailed view of the player's board area. It includes a score track (A) with a map of Italy, a research level track (D) with a vertical scale from -7 to 7, and tracks E and F for energy and ecology tiles. Track G shows a price scale with a 100 Euro banknote. The board also features various icons and symbols, including a radiation symbol and a globe.

Panoramica

Il gioco è ambientato in un periodo di tempo composto da 7 decenni (1970, 1980... 2030). In totale, si svolgeranno 36 turni. Durante il turno, il giocatore attivo pescherà una tessera Tecnologia, ne applicherà gli effetti e farà due azioni. Quindi il gioco passerà al prossimo giocatore.

Turno di gioco

1) Tessere Tecnologia

Il giocatore attivo pesca la tessera Tecnologia in cima alla pila ed annuncia l'icona Punteggio (bordata in bianco). Partendo dal giocatore attivo, in senso orario, tutti i giocatori conteggiano il simbolo chiamato.

● **Energia:** Se il totale è positivo, il giocatore ottiene 50€ per ogni livello positivo. Se il totale è negativo, il giocatore deve pagare 100€ o aggiungere un disco al tracciato Inquinamento per ogni livello negativo.

● **Ecologia:** Se il totale Ecologia è positivo, il giocatore rimuove un disco dal tracciato Inquinamento per ogni livello positivo. Se non ci sono più dischi nel tracciato, guadagna 50€ per ogni disco che non è stato possibile rimuovere. Se il totale è negativo, il giocatore aggiunge un

disco al tracciato Inquinamento per ogni livello negativo.

Nota: quando un giocatore rimuove un disco Inquinamento, lo deve fare dal punto più alto del tracciato. Quando un giocatore aggiunge un disco Inquinamento, deve cominciare a riempire dal basso. Un numero illimitato di dischi può essere impilato nell'ultimo spazio (di forma triangolare).

● **Capitale:** per ogni simbolo Capitale presente sulla plancia personale, il giocatore ottiene 100€.

● **Ricerca:** per ogni simbolo Ricerca sulla plancia personale, il giocatore sposta il proprio segnalino una casella avanti in uno dei due tracciati Ricerca. Se possiede più simboli Ricerca, il giocatore può decidere liberamente come dividere gli avanzamenti sui due tracciati.

● **Prosperità:** il giocatore muove di una casella sul proprio tracciato Prosperità per ogni simbolo Prosperità visibile sulla plancia personale (inclusi quelli visibili sul tracciato Inquinamento).

IMPORTANTE: fino a quando ci sarà almeno un disco sull'ultima casella (di forma triangolare) del tracciato Inquinamento, il giocatore ha inquinato troppo e non potrà guadagnare punti Prosperità.

Il giocatore attivo quindi piazza la tessera pescata a fianco del tabellone Ricerca, a seconda del tipo e del livello della tessera (come nel passo 2 del setup).



Esempio: Blu è nella situazione sopra rappresentata.

- in caso di un conteggio Energia, il giocatore deve pagare 200€, oppure pagare 100€ e aggiungere un disco Inquinamento, oppure aggiungere due dischi Inquinamento,
- in caso di un conteggio Ecologia, rimuoverà 2 dischi Inquinamento,
- in caso di un conteggio Capitale, non otterrà denaro (nessun simbolo visibile),
- in caso di un conteggio Ricerca, il giocatore avanzerà di 5 spazi complessivi sui tracciati Ricerca,
- in caso di un conteggio Prosperità, il giocatore muoverà di 3 punti sul tracciato Prosperità (due simboli sulle tessere ed uno sul tracciato Inquinamento).

2) Azioni

Il giocatore attivo esegue 2 azioni. Un giocatore può eseguire due azioni differenti, o la stessa due volte. Le azioni possibili sono:

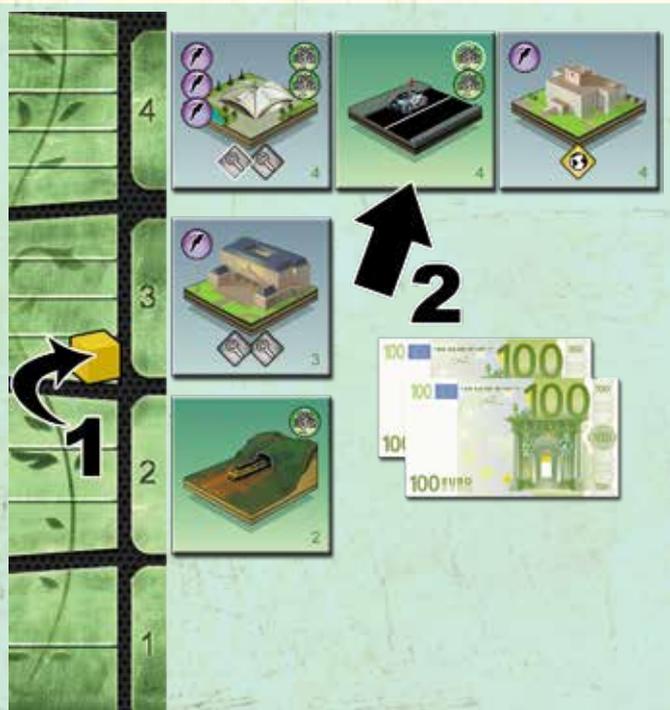
a) Rendita : il giocatore prende 100€ dalla banca.

b) Pulizia: il giocatore rimuove il disco più in alto nel tracciato Inquinamento.

c) Ricerca: il giocatore muove avanti di una casella in uno dei tracciati Ricerca.

d) Acquisto Tessere: il prezzo della tessera è calcolato comparando la posizione della tessera desiderata con quella del segnalino Ricerca sul tracciato corrispondente:

- se la tessera è allo stesso livello del segnalino Ricerca, la tessera costerà 100€,
- se la tessera è ad un livello più alto rispetto al segnalino Ricerca, la tessera costerà 100€, più 100€ per ogni livello extra,
- se la tessera è ad un livello più basso rispetto al segnalino Ricerca, il prezzo sarà 50€ (indipendentemente dal livello della tessera).



Esempio: al proprio turno, il Giallo esegue Ricerca come prima azione portando Ecologia al livello 3. Come seconda azione, compra il Veicolo ad Idrogeno (livello 4) e paga 200€ (100€ più 1 livello di Ricerca extra).

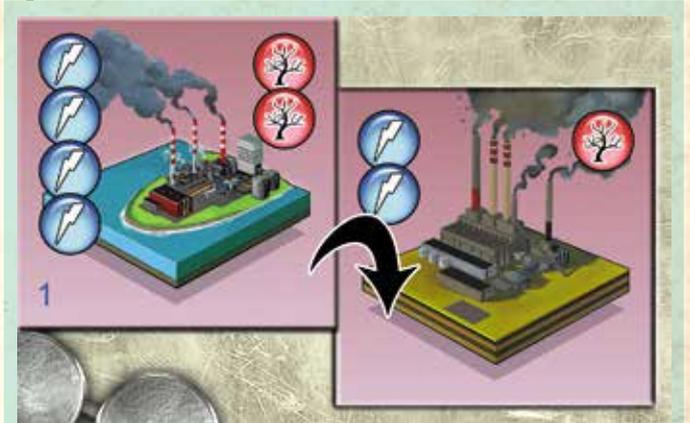
Una volta che il giocatore ha pagato la tessera, questa viene piazzata sulla plancia personale, su uno spazio vuoto o su uno spazio già occupato da un'altra tessera. Le regole di piazzamento sono le seguenti:

- una tessera Centrale Energetica (sfondo rosa) deve essere piazzata su uno spazio rosa,
- una tessera Fornitura (sfondo giallo) deve essere piazzata su uno spazio giallo,
- una tessera Trasporto (sfondo verde) deve essere piazzata su uno spazio verde,
- una tessera Infrastruttura (sfondo blu) deve essere piazzata su uno spazio blu,

● le altre tessere sono tessere Speciali. Una tessera Speciale non viene piazzata sulla plancia personale. Viene invece scartata dopo averne applicato l'effetto: guadagna 1 punto Prosperità, guadagna 2 punti Prosperità, o rimuovi 3 dischi Inquinamento.

Alcuni spazi blu della plancia personale possono essere occupati esclusivamente se un Trasporto è stato costruito precedentemente. Quindi, spazi verdi contenenti il simbolo "spazio inutilizzabile" devono essere coperti da una tessera Trasporto qualsiasi per consentire il piazzamento successivo di tessere Infrastruttura.

Dopo avere piazzato la tessera, il giocatore aggiusta i totali di Energia ed Ecologia sulla plancia personale in accordo coi simboli sulla nuova tessera (e nel caso si copra una tessera, tenendo conto degli effetti cancellati della tessera coperta).



Esempio: un giocatore copre la Centrale a Carbone con una Centrale a Petrolio. Il giocatore incrementa l'Energia totale di 2 (la Centrale a Petrolio produce 4 Energia contro 2), e decrementa l'Ecologia di 1 (poichè la stazione a Petrolio incrementa l'inquinamento di 2 contro 1).



Esempio: un giocatore copre un'Area Verde con Strade a Pedaggio. Il totale Ecologia scende di 2 (si perde il simbolo positivo dell'Area verde e si aggiunge quello negativo). Ma ora sarà possibile usare lo spazio occupato dalle Strade a Pedaggio per costruire Infrastrutture.

Nota: in qualsiasi momento, il giocatore può ricalcolare i totali di Energia ed Ecologia per verificare di non aver fatto errori.

Una volta che il giocatore ha effettuato entrambe le sue azioni, il gioco procede col prossimo giocatore, in senso orario, ed un nuovo turno ha inizio...

Fine Partita

La partita termina alla fine del turno del giocatore che ha pescato l'ultima tessera Tecnologia. **Una fase di Conteggio Finale** viene quindi svolta per ogni simbolo, nel seguente ordine:

- **2*Energia:** il totale Energia, per come descritto precedentemente, è conteggiato **due volte**.
- **2*Ecologia:** il totale Ecologia, per come descritto precedentemente, è conteggiato **due volte**.
- **Capitale:** il Capitale, per come descritto precedentemente, è conteggiato **una volta**. Quindi i giocatori scartano il loro denaro. Per ogni 300€ scartati, si guadagna 1 punto Prosperità. Il denaro in eccesso viene tenuto per spargiare.
- **Ricerca:** ogni giocatore muove un numero di spazi in **entrambi** i tracciati Ricerca pari al numero di simboli Ricerca visibili sulla plancia personale. Per ogni tracciato, il giocatore più in alto guadagna 3 punti Prosperità, il secondo 1. In caso di pareggio per il primo posto, tutti i giocatori in parità guadagnano 2 punti (e nessun punto viene assegnato al secondo posto). In caso di parità per il secondo posto, nessuno dei giocatori in parità guadagna punti.
- **Prosperità:** i simboli Prosperità, per come descritto precedentemente, sono conteggiati **una volta**.

Una volta terminato il conteggio finale, il giocatore con più punti Prosperità sul tracciato sarà considerato il vincitore. In caso di parità, il denaro ancora in possesso dei giocatori viene usato per spezzare la parità.

Nota: un giocatore non è limitato ai 50 punti Prosperità. Se un giocatore va oltre questa quantità, il segnalino viene fatto ripartire dall'inizio con 50 punti da aggiungere al punteggio.

Ringraziamenti

Reiner Knizia e Sebastian Bleasdale vogliono ringraziare tutti i giocatori che hanno contribuito allo sviluppo del gioco, specialmente Iain Adams, David Brain, Chris Dearlove, Drak, Caroline Elliott, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane, Nils Knop, Chris Lawson, Paul Mansield, Matthew Reid, Dave Spring, Ian Vincent, e Matthew Woodcraft.

L'editore vuole ringraziare l'intero "Ystari Team", specialmente per la loro motivazione!

© Dr. Reiner Knizia, 2013. All rights reserved.

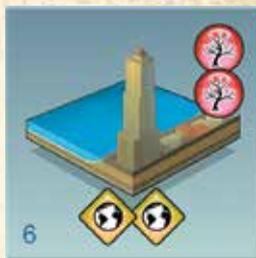
Traduzione: Eric Harlaux
Revisione: Eric Franklin

Traduzione: Luca Leoncavallo



Suggestimenti

- Le tessere collegate alla Ricerca Energetica (sulla sinistra del tabellone) riguardano Energia e Capitale. Le tessere collegate alla Ricerca Ecologica (sulla destra del tabellone) riguardano Ricerca ed Ecologia.
- Per ogni decade (1970, 1980...), ci sono 5 tessere, ed ogni simbolo è conteggiato esattamente una volta. Nel 2030, c'è una sesta tessera (con un conteggio Prosperità). A seconda delle tessere già uscite durante una decade, si potranno dedurre le tessere che ancora devono uscire e pianificare le azioni di conseguenza.
- I simboli Prosperità sono la chiave vincente del gioco. Non aspettare troppo a svilupparli. Controllare l'Inquinamento è un elemento importante, per scoprire simboli Prosperità addizionali - e soprattutto per evitare di raggiungere la casella finale che inibisce il conteggio della Prosperità.



6
Mega Grattacielo



6
+
Rinnovamento del Centro
(guadagna 2 punti)



6
+
Rinnovamento delle periferie
(guadagna 2 punti)



6
Reti di Comunicazione



5
Centrale Idroelettrica



5
-
Riqualificazione siti industriali
(rimuovi 3 dischi)



5
-
Progetto di rimboscimento
(rimuovi 3 dischi)



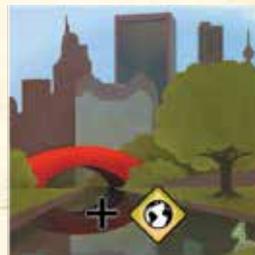
5
Trasporto Urbano



4
Complesso per l'Intrattenimento



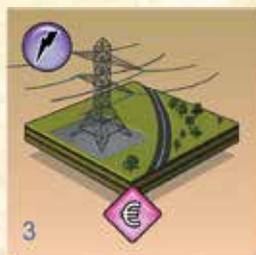
4
+
Città della Cultura
(guadagna 1 punto)



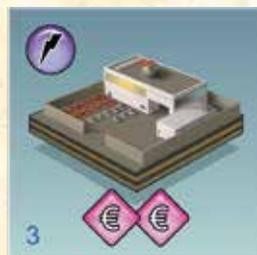
4
+
Giardino Pubblico
(guadagna 1 punto)



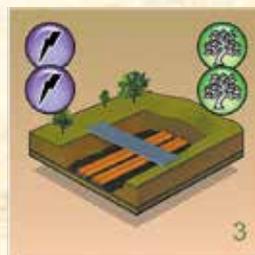
4
Ospedale



3
Distribuzione Alta Tensione



3
Fabbrica Automobilistica



3
Cavi Sotterranei



3
Università



2
Strade a Pedaggio



2
Pale Eoliche



2
Rete Ferroviaria



2
Impianto di Trattamento delle Acque



1
Centrale a Petrolio



1
Rete Stradale



1
Sistema Tramviario



1
Laboratorio di Ricerca Materie Plastiche

1970



Centrale Energia Solare



Giardino Botanico



Treni ad Alta Velocità

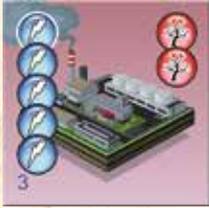


Istituto di Biochimica



Laboratorio di Aerodinamica

1980



Centrale a Gas



Trasmissione a Basso Impatto



Centrale a Cogenerazione



Laboratorio Genetico



Centrale Micro Generazione

1990



Centrale Nucleare



Autovetture Elettriche



Internet Data Center

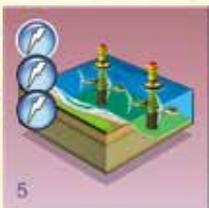


Istituto di Tossicologia

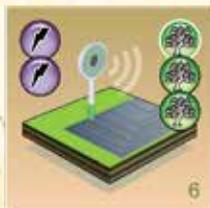


Laboratorio Microprocessori

2000



Centrale Mareomotrice



Trasferimento Energia Wireless



Pedaggio Urbano



Biodome



Cavi Super Conduttori

2010



Centrale Solare a basso calore



Veicoli ad Idrogeno



Centrale Elettrica a Rifiuti



Laboratorio Intelligenza Artificiale



Depurazione Atmosferica

2020



Impianto di Produzione Biocarburanti



Riciclaggio a Catena Chiusa



Automobili senza Conducente



Acceleratore di Particelle



Fabbricazione on Demand

2030



Centrale a Fusione



Treni a Levitazione Magnetica



Industria Nanotecnologie



Laboratori Crescita Neurologica



Clinica Ringiovanimento



Ascensore Spaziale