

Punti Vittoria: n° azioni x valore azioni	simbolo	costo	azione	Tasselli Sviluppo
1 Decade = 4 cicli		Amministr. + fabbrica	Costruisci e/o modernizza e/o chiudi un qualsiasi numero di fabbriche. Aggiusta appetibilità. Nuova fabbrica: piazza lavoratori nella prima colonna e fissa prezzo	Broker: vendi merci e compra/vendi azioni all'Evento. Restituisci: compra 1-2 azioni a metà prezzo
A) Fasi del ciclo: 1) Economia: tessera importatore e reintegro lavoratori licenziati → mercato 2) Azioni: segnalino azione + costo amministrazione = azione + azione addizionale 3) Produzione fabbriche del tipo attivo 4) Vendita: domanda = mercato del lavoro (ordine: Appetibilità) Max merci vendute = appetibilità Guadagno = n° merci vendute x prezzo Aumento valore azioni = +1/+2 x 1/2+ merci vendute +1 per aver venduto + merci di tutti +1 per avere la merce più appetibile (avendone venduta almeno 1) La Distribution del bene attivo perde 1 livello.		Amministr.	Aumenta la qualità: 6/12 – 5/8/12 – 3/6/10 Aggiusta appetibilità.	Charisma: rompe i pareggi dopo la vendita (sia per > n° di merci vendute che per > appetibilità) Restituisci: decidi il 1° giocatore
		Amministr.	Aumenta la diffusione (costo = livello): max 4 – max 7 – 10 Aggiusta appetibilità.	Extra Shifts: restituisci: in produzione, +1 merce Engineering Works: +1 sterlina per ogni macchina comprata dagli altri
Spedizioni Navali per la merce attiva, secondo contratto -1 valore azioni per nave utilizzata Guadagno = qualità base +1 livelli ai contratti non soddisfatti (>10 = -2 valore azioni)		Amministr.	Assumi/licenzia un qualsiasi n° lavoratori in qualsiasi fabbrica. Assumi/trasferisci lavoratori nel magazzino. No licenziamento in magazzino o navi	Workshop: macchine = +3 sterline gratis aggiunte all'amministrazione; manutenzione = solo 1 sterlina indipendentemente dal n° di macchine Patent: Distribution = 1) + 2 al valore della tessera che hai pagato 2) Restituisci = +2 livelli gratis
Salari: lavoratori (mercato) + manutenzione (1 x macchina) Verifica della capacità del magazzino		Amministr.	Macchine per lavoratori (→ licenziati) in qualsiasi fabbrica: 3/6/13 – 2/5/10 – 2/3/6	Engineer: Quality = fino a 6 per tutte le fabbriche. Puoi determinare quanto pagare nel piazzare la tessera Quality in amministrazione: gli avanzamenti in qualità dipendono da quanto realmente decidi di pagare. Inventor: puoi prendere fabbriche, segnalini azione avanzata e navi di 1 livello superiore al massimo attualmente consentito. E' possibile fare questa cosa 4 volte e il pagamento è anticipato
5) Fine Ciclo: 1° giocatore in senso orario		Amministr. + costo azioni	Compra/vendi azioni (debiti!) e/o vendi merci in magazzino a prezzo fisso e/o acquisisci/aumenta contratti navali	Administrator: consente di usare lo spazio amministrativo da 2 sterline anche dopo l'evento Burocrazia. Non devi pagare le 2 sterline per riutilizzare una tessera azione già usata. Office: +5 sterline per ogni contratto navale onorato. Produzione = ricevi solo 5 sterline, indipendentemente dalla navi usate e dal numero di contratti onorati, purché tu ne onori almeno uno.
B*) Fine Turno: salario lavoratori navi e magazzino. Evento.		Amministr.	Soddisfa contratti navali: guadagno = prezzo di qualità base; amministrazione = almeno capacità nave; merci prelevate dal magazzino; azioni = -1 valore	Agent in the Colonies: puoi alzare o abbassare di 1 la quantità di merci richieste dai contratti coloniali. Il numero modificato è quello che conta per la capacità di carico della nave. School: Machinery = puoi subito ricollocare in fabbriche o magazzino i lavoratori appena licenziati. Produzione: l'ultima linea di una fabbrica può essere temporaneamente soppressa: no produzione e no salari
C) Fabbriche obsolete (+2 lavoratori dai licenziati) 1° giocatore → decide chi ha meno PV		Amministr. + salari + macchine	Produci merci in 1 fabbrica → magazzino	Foreman: agisce in una singola fabbrica. In questa i salari per i lavoratori sono scontati di 2 sterline per un massimo di 4 lavoratori (risparmio massimo = 8), fino a un salario minimo di 1 sterlina a testa. Patron (1 per ogni tipo di merce): compra 1 unità della merce indicata, indipendentemente da appetibilità/mercato/riciesta. Prezzo = fissato dal giocatore sulla scala della merce. Non è obbligatorio sfruttarlo e la sua merce conta tra quelle vendute, per l'aumento del valore azionario.
B*) Fine Gioco: svuotamento magazzino e acquisto azioni Contratti Navali insoddisfatti = -1 valore azioni x valore contratto Produzione insoddisfatta: -4 valore azioni e -2 n° azioni		Amministr. + salari + macchine		Developer: Factory, Restituisci = puoi scontare, una singola volta per ogni fabbrica, 5 sterline dalla sua costruzione/modernizzazione. Accountant: puoi pagare +/- 2 sterline per ogni azione amministrativa. L'effetto dell'azione dipende dalla somma effettivamente pagata.
Nota: vendita azioni emergenza (10 ognuna): -1 spazio per decina del valore attuale x singola azione venduta Debito: 10 ciascuno, ripagato a 13 (metti 1 azione vicino alla traccia come promemoria)			Dopo azione principale: prendi 1 tessera speciale (azione avanzata / nave / sviluppo)	Small Warehouse: permette di immagazzinare fino a 5 cubi di merce, senza lavoratori a guardia. I cubi vanno messi sulla scala del prezzo della merce interessata, a destra del segnalino, finché ci sono spazi disponibili. E' possibile scartare vecchi cubi di una merce per far posto a quelli di un'altra.
			Dopo azione principale: aggiusta i prezzi (solo in fabbriche interessate da azione principale). Aggiusta appetibilità.	