

BARRAGE

REGOLAMENTO

Alpi Francesi, 17 Ottobre 1922.

La funivia elettrica scorre, silenziosa, tra foreste e vallate, arrampicandosi sui fianchi dell'imponente montagna. Sembra proprio un romanzo di Jules Verne - pensa il Colonnello Dassler. Dal finestrino riesce a vedere decine di enormi Mech da lavoro, intenti a scavare la montagna e versare tonnellate di cemento. Il panorama crepita dell'energia violacea di dozzine di bobine Tesla.

L'assistente del Colonnello inizia a sputare numeri e dati: "Le strutture ad alta quota sono già operative, Herr Oberts. I nostri meteorologi prevedono una primavera incredibilmente piovosa. L'anno prossimo sarà splendido".

Dassler fissa un punto all'orizzonte, tra le montagne. Le stesse montagne che divorarono i suoi uomini, qualche anno prima, massacrati dalle mitragliatrici francesi. La Grande Guerra può essere una vecchia memoria sbiadita per questo pazzo, nuovo mondo, affascinato dalla rivoluzione energetica portata da Tesla e dalla voglia di felicità e di spettacoli di Vaudeville.

Lui, però, ricorda tutto. E questa volta non fallirà.

"Ci servono soldi, Friedrich. Le strutture d'alta quota ci hanno distrutto a livello finanziario; ci servono soldi per le condotte

necessarie a collegarle alle nostre centrali a valle. Ho il presentimento che l'americana cercherà di completarle prima di noi".

Il giovane assistente strizza gli occhi: "Non c'è problema. Ci siamo procurati un certo numero di contratti di fornitura molto proficui, per un gruppo di imprenditori italiani. Se riusciremo a soddisfarli nei prossimi mesi potremmo riprendere un po' il fiato, finanziariamente parlando. Saremo pronti per i contratti nazionali dell'anno prossimo, senza dubbio".

Quindi consegna al Colonnello uno spesso faldone, pieno di documenti: "Ho svolto anche quella ricerca che mi aveva chiesto: sono tutti profili eccellenti, troverà senz'altro un ufficiale esecutivo in grado di gestire la società per gli anni a venire. Trovo che Mr. Adler sarebbe il candidato ideale".

La funivia raggiunge la sua destinazione, un enorme bacino idrico cinto dalla possente diga tedesca. Gigawatt di energia potenziale sono pronti per essere liberati al comando del Colonnello.

Dassler rimette i documenti nel faldone e si sistema il lungo cappotto prussiano, borbottando: "Bene, mettiamoci al lavoro."



COMPONENTI GENERALI



1 Mappa



1 Tracciato Energia



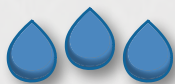
15 tessere Tecnologia Avanzata



6 tessere Bonus



6 tessere Obiettivo



30 Gocce



Crediti Idroelettrici
24 di valore 1,
20 di valore 3,
14 di valore 5



1 Plancia Azioni



10 tessere Inizio



3 Elevazioni Neutrali



3 Basi Neutrali



34 Escavatori 26 Betoniere
24 di valore 1, 16 di valore 1,
6 di valore 3, 6 di valore 3,
4 di valore 5 4 di valore 5

Escavatori e Betoniere vengono chiamati generalmente Macchinari



1 Plancia Patent Office



7 tessere Ufficiale Esecutivo
+ 1 tessera Tecnologia Speciale di Anton Krylov



45 tessere Contratto Privato



4 tessere Contratto Iniziale



6 tessere Contratto Nazionale



8 tessere Sorgente

COMPONENTI PER LE COMPAGNIE



4 Plance Compagnia



4 Ruote di Costruzione
(formate da una base circolare e un meccanismo rotante)



20 tessere Automa

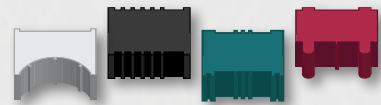
All'interno del regolamento Automa troverai tutte le regole per poter giocare contro uno o più giocatori Automa.



5 tessere
Tecnologia
Base
per ognuna delle
4 compagnie



1 Riassunto
per ognuna delle 4
compagnie



5 Basi
per ognuna delle 4 compagnie



5 Elevazioni
per ognuna delle 4 compagnie



5 Condotte
per ognuna delle 4 compagnie



4 Centrali
per ognuna delle 4 compagnie



1 Indicatore
Ordine di Turno
per ognuna delle 4 compagnie



1 Indicatore Energia
per ognuna delle 4 compagnie



1 Indicatore
Punti Vittoria
per ognuna delle 4 compagnie



12 Ingegneri
per ognuna delle 4 compagnie

SCOPO DEL GIOCO

In Barrage, ogni giocatore è uno dei quattro CEO di altrettante compagnie di bandiera che cercano di primeggiare nella corsa alla produzione energetica. Per fare questo dovrai acquistare e impiegare i macchinari con cui innalzare dighe, costruire centrali e collegarle tramite condotte forzate. In questo modo riuscirai ad utilizzare l'acqua immagazzinata per produrre energia, con cui soddisfare i contratti stipulati.

Al termine della partita il giocatore con più punti vittoria sarà il vincitore.

Puoi ottenere **Punti Vittoria (PV)** nei seguenti modi:

Alla fine di ogni round

- Producendo la maggior quantità di Unità Energia durante il round.



Paul (rosso) è primo sul Tracciato Energia, quindi ottiene 6 PV.
Viktor (verde) è secondo quindi ottiene 2 PV.

- Producendo abbastanza energia (almeno 6 Unità Energia) e quindi attivando il punteggio della tessera Bonus per il round corrente. Per ogni round c'è una tessera che assegna PV per un tipo di struttura costruita o un tipo di elementi posseduti.



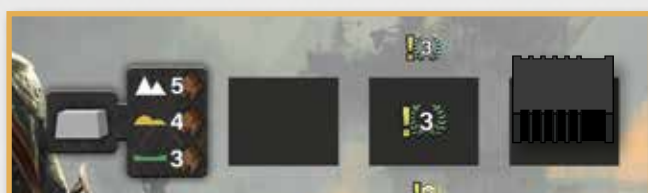
Paul (rosso) ha prodotto più di 6 Unità Energia, quindi può ottenere 4 PV per ogni Base che ha costruito (come illustrato dalla tessera Bonus per il round corrente).

Durante ogni round

- Ottenendo una Rendita dalla tua plancia Compagnia.



Attiverai le Rendite costruendo un certo numero di strutture.



Quando Joanna (Nero) costruisce la seconda Base, ottiene subito 3 PV. Otterrà 3 PV in ogni seguente Fase Rendita.

- Soddisfacendo Contratti che danno PV come premio.



Con una produzione di 3 Unità Energetiche, puoi soddisfare questo Contratto per ottenere 4 PV (e anche 2 Crediti)

- Usando tessere Tecnologia Avanzata che danno PV come effetto speciale.



Quando usi questa tessera Tecnologia, ottieni 3 PV per ogni Centrale che hai costruito.

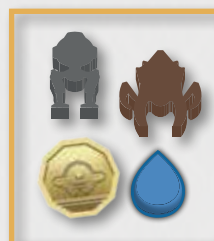
Alla fine della partita

- Soddisfacendo la richiesta della tessera Obiettivo. Ogni Obiettivo premia solo i primi 3 giocatori secondo la richiesta.

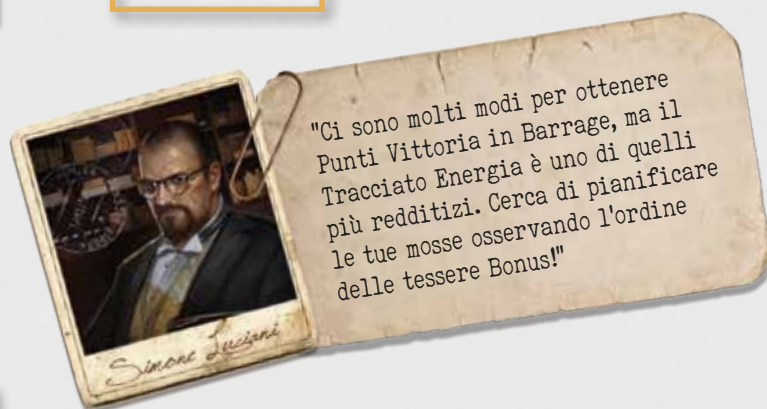


Se sei il primo giocatore secondo la richiesta, ottieni 15 PV.
Se sei il secondo, ottieni 10 PV.
Se sei il terzo, ottieni 5 PV.

- Per i Macchinari e i Crediti rimasti nella tua riserva e le Gocce trattenute nelle tue Dighe.



Ottieni 1 PV per ogni set di 5 elementi tra Escavatori, Betoniere e Crediti.
Ottieni 1 PV per ogni Goccia trattenuta dalle tue Dighe.



"Ci sono molti modi per ottenere Punti Vittoria in Barrage, ma il Tracciato Energia è uno di quelli più redditizi. Cerca di pianificare le tue mosse osservando l'ordine delle tessere Bonus!"

Quando ottieni Punti Vittoria, sposta in avanti il tuo Indicatore sul tracciato intorno alla Mappa del numero corrispondente di spazi. Se superi i 100 Punti, gira l'Indicatore sul lato che mostra il relativo simbolo.

CONCETTI IMPORTANTI



La Mappa

La Mappa rappresenta una parte delle Alpi ed è divisa orizzontalmente in 3 Aree: **Montagna**, **Collina** e **Pianura** (dall'alto in basso). Ogni Area è identificata da un differente sfondo e un differente simbolo. C'è un numero diverso di bacini in ogni Area. Ogni bacino contiene spazi costruzione dove i giocatori possono costruire le proprie strutture. I bacini sono naturalmente connessi da fiumi; condotte colorate connettono la dighe di un bacino con le centrali di un altro bacino.



Montagna



Collina



Pianura



Ci sono 4 bacini in Montagna, ognuno contiene due spazi per le Basi e due spazi per le Condotte.

Ci sono 3 bacini in Collina, ognuno contiene due spazi per le Centrali, due spazi per le Basi e due spazi per le Condotte.

Ci sono 3 bacini nella parte superiore della Pianura, ognuno contiene tre spazi per le Centrali, due spazi per le Basi e due spazi per le Condotte.

Ci sono 2 bacini nella parte inferiore della Pianura, ognuno contiene quattro spazi per le Centrali.

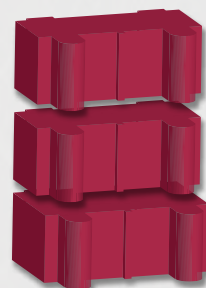


Strutture

I giocatori possono costruire tre tipi di struttura sulla Mappa: **Dighe**, **Condotte** e **Centrali**.

Due pezzi differenti sono usati per creare le Dighe: **Basi** e **Elevazioni**. Le Basi possono essere costruite solo in spazi costruzione con l'icona relativa. Le Elevazioni possono essere costruite solo sopra Basi o altre Elevazioni dello stesso colore. **Una Diga è quindi**

fatta da una Base su cui ci possono essere fino a due Elevazioni (0, 1 o 2). Il suo livello può quindi variare da 1 (solo una Base) fino a 3 (una Base più 2 Elevazioni). Ci sono due tipologie di Diga: neutrale e personale. Le Dighe Neutrali vengono piazzate all'inizio della partita e rimangono invariate per tutto il corso della partita; i giocatori non possono modificarle. Al contrario, le Dighe Personali vengono costruite dai giocatori. Ogni Diga Personale appartiene a un particolare giocatore: non potete costruire un'Elevazione sopra una Base di un altro giocatore.



Lo spazio costruzione per le Basi e la sua icona sulla Mappa. In questo esempio, una Diga rossa di livello 3.

Condotte e Centrali sono fatte da un unico pezzo e possono essere costruite solo in spazi costruzione con l'icona relativa.



Lo spazio costruzione per le Centrali (a sinistra) e per le Condotte (a destra) e le rispettive icone sulla Mappa.



Acqua

L'acqua rappresenta la risorsa più preziosa all'interno del gioco. I giocatori non possono possedere acqua ma possono tentare di controllarne il flusso sulla Mappa. Le **Gocce** d'acqua entrano in gioco dalle Sorgenti (alcune Gocce verranno piazzate secondo le indicazioni delle tessere Sorgente durante la fase Sorgente, altre invece verranno piazzate dai giocatori come conseguenza delle azioni di gioco).

L'Acqua normalmente scorre seguendo il naturale corso dei fiumi dalle montagne alle pianure. I fiumi che collegano i bacini gli uni agli altri indicano questo percorso. **Quando una Goccia supera un bacino alla base della Mappa, viene rimossa dal gioco.**

Il naturale flusso dell'acqua viene interrotto dalla

presenza delle Dighe.

Il livello della Diga (*indicato dal numero di pezzi da cui è composta*) corrisponde al numero massimo di Gocce che essa può trattenere.

Se una Goccia, durante il suo corso, giunge ad una Diga che non ha ancora raggiunto la capienza massima, cioè non contiene già un numero di Gocce pari al suo livello, si ferma e viene trattenuta da quella Diga. Se la diga è piena, la Goccia la supera, continuando il suo naturale flusso. Le Gocce si muovono una alla volta.



Due Gocce raggiungono un bacino in cui si trova una Diga Neutrale di livello 2 che contiene una Goccia (sinistra). La Diga può quindi trattenere un'unica Goccia aggiuntiva, mentre l'altra supera la Diga e prosegue lungo il suo corso (destra).

Le Gocce trattenute all'interno di una Diga non possono essere mosse finché un giocatore non compie un'azione di produzione.



Produzione

La chiave del gioco è la produzione di energia. Per produrre energia avete bisogno di tre elementi: **una Centrale, una**

Diga che contenga *almeno una Goccia* e una **Condotta** che colleghi la Diga alla Centrale.

Collegamenti

Per poter produrre, dovrete fare in modo che una Base sia collegata ad una Centrale. Per farlo, osservate le strutture contenute all'interno dei bacini (*i tubi grigi all'interno dei bacini vi aiuteranno a identificare quali Dighe sono collegate a quali Condotte; le condotte colorate rappresentano sulla Mappa indicazioni possibili che diventeranno attive solo una volta che un giocatore avrà piazzato un pezzo Condotta nello spazio di costruzione corrispondente*).

I giocatori dovranno costruire Condotte per collegare le varie strutture. **Una Condotta costruita collega tutte le Dighe presenti nel bacino iniziale a tutte le Centrali presenti nel bacino finale.** Una Diga e una Centrale che si trovano nello stesso bacino non sono considerate collegate.



In questo esempio, la Centrale rossa sulla destra è collegata alla Diga rossa e alla Diga neutrale del bacino in alto a sinistra attraverso una Condotta rossa. La Centrale sulla sinistra è collegata alle stesse Dighe attraverso una Condotta verde.

Le strutture coinvolte nella produzione

- ◆ **La Centrale deve appartenere al giocatore che sta effettuando l'azione di produzione.**
- ◆ **La Diga che contiene la Goccia (o le Gocce) deve appartenere al giocatore che sta effettuando l'azione o essere Neutrale.**
- ◆ **La Condotta che collega le due strutture può essere di qualsiasi giocatore.** Se appartiene al giocatore che sta svolgendo l'azione non ci sono costi aggiuntivi; se appartiene invece ad un altro giocatore, il giocatore che la usa deve pagare 1 Credito a colui che possiede la Condotta, il quale guadagnerà 1 Punto Vittoria, per ogni Goccia che verrà spostata attraverso la Condotta.

Centrale



Il tuo colore

Diga



Il tuo colore o neutrale

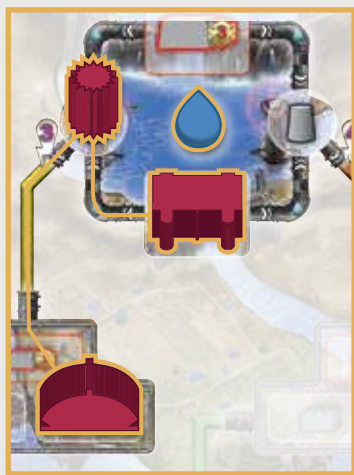
Condotta



Il tuo colore o il colore di un altro giocatore

Per produrre, bisogna spostare la Goccia da una Diga ad una Centrale ad essa collegata attraverso una Condotta. Ogni Condotta ha un valore di produzione rappresentato sulla Mappa. **Ogni Goccia che viaggia attraverso una Condotta genera un numero di Unità Energia pari al valore di produzione.**

Quando la produzione termina, le Gocce lasciano la Centrale utilizzata per la produzione e scorrono lungo il naturale corso attraverso fiumi e bacini fino a raggiungere un'altra Diga.



La Centrale rossa riceve una Goccia dalla Diga rossa attraverso una Condotta rossa di valore 3: Paul (rosso) produce 3 Unità Energia.



La Centrale rossa riceve 2 Gocce dalla Diga neutrale attraverso la Condotta nera di valore 3: Paul (rosso) produce 6 Unità Energia e dà a Joanna (nero) 2 Crediti; Joanna guadagna inoltre 2 PV.



"La produzione di Energia è l'elemento chiave di Barrage. Iniziare subito a produrre è veramente molto importante. Collegare una Centrale ad una Diga neutrale è la via più veloce, ma le Dighe neutrale hanno un punto debole: tutti i giocatori possono sfruttarle per utilizzare l'Acqua che contengono!"

Utilizzo dell'Energia

Tracciato Energia

Quando producite Unità Energia, dovete segnare sul Tracciato Energia. Tutte le Unità Energia prodotte durante un round vengono riportate sul Tracciato Energia.

Questo determina: l'ammontare dei Crediti acquisiti durante il turno di gioco e la possibilità di ottenere Punti Vittoria, sia per le tessere Bonus che per i giocatori che producono più Unità Energia nel round corrente.



Gli Indicatori Energia sono utilizzati per segnare il numero di Unità Energia prodotte durante il round.

Contratti

L'energia prodotta, oltre ad essere riportata sul Tracciato Energia, serve a soddisfare i Contratti. Ogni Contratto riporta nella parte sinistra la quantità di Unità Energia necessaria a soddisfarlo.

Unità Energia richieste per soddisfare il Contratto

Ricompensa immediata dopo aver soddisfatto il Contratto



Se la quantità di Unità Energia prodotte raggiunge o supera tale valore, il giocatore ottiene immediatamente la ricompensa indicata nella parte destra del Contratto. La ricompensa può essere un guadagno di PV, Crediti o Macchinari, o un'Azione Speciale immediata. Ogni Contratto può essere soddisfatto una sola volta durante una stessa partita.



È possibile soddisfare solo un Contratto tramite ogni singola produzione.

IMPOSTAZIONE DELLE REGOLE

Barrage è un gioco da tavolo complesso. Per questo motivo abbiamo deciso di spiegarlo usando un regolamento introduttivo che tralascia alcuni componenti durante la preparazione e alcune meccaniche durante la spiegazione del gioco.

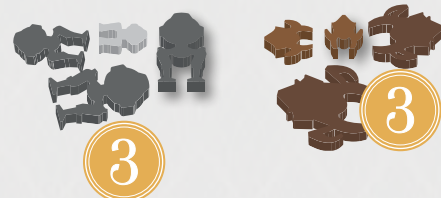
Troverete le regole avanzate per il gioco completo spiegate all'interno di speciali riquadri come questo.



Se state giocando il gioco introduttivo ignorate le regole avanzate: potrete leggerle quando sarete pronti ad affrontare la vostra prima partita completa. Leggendo le regole, inoltre, troverete alcuni consigli degli autori che vi aiuteranno a pianificare la vostra strategia durante la prima partita!

PREPARAZIONE

- 1 Piazzate la **Mappa** al centro del tavolo. La Mappa senza icone è raccomandata per giocatori che padroneggiano il gioco.
- 2 Piazzate il **Tracciato Energia** e la **Plancia Azioni** vicino alla Mappa.
- 3 Dividete tutti i **Macchinari** (*Escavatori e Betoniere*) secondo il loro valore e piazzateli vicino alla Mappa per formare la riserva generale.
- 4 Dividete tutti i **Crediti** secondo il loro valore e piazzateli nella riserva generale.
- 5 Piazzate tutte le **Gocce** nella riserva generale.
- 6 Mescolate le tessere Sorgente e piazzate casualmente **4 tessere Sorgente** a faccia in su negli spazi designati sulla Mappa. Rimettete nella scatola le tessere inutilizzate.
- 7 Rimuovete la tessera Bonus mostrata nell'immagine e mescolate le altre. Piazzate casualmente **5 tessere Bonus** a faccia in su negli spazi designati sul Tracciato Energia.



Mescolate tutte le tessere Bonus e piazzatene casualmente 5 sul Tracciato Energia. Rimettete nella scatola la tessera inutilizzata.



- 8 Mescolate le tessere Obiettivo e piazzate casualmente **1 tessera Obiettivo** nello spazio designato alla fine del Tracciato Energia. Rimettete nella scatola le tessere inutilizzate.
- 9 Mescolate le **tessere Contratto Nazionale**. Prendete casualmente un numero di Contratti uguale al numero di giocatori meno uno e piazzatele a faccia in su negli spazi designati sulla Plancia Azioni. Rimettete nella scatola le tessere inutilizzate.
- 10 Dividete le **tessere Contratto Privato** secondo il colore sul retro. Mescolate le tre pile separatamente e piazzatele a faccia in giù negli spazi designati sulla Plancia Azioni. Prendete le prime due tessere da ogni pila e piazzatele a faccia in su di fianco alla pila rispettiva.
- 11 Dividete le tessere Inizio secondo il simbolo sul retro e pescate casualmente una tessera da ciascuna pila. Piazzate le **Dighe Neutrali** negli spazi costruzione indicati da ciascuna tessera. C'è sempre una Diga di livello 1 in Montagna, una Diga di livello 2 in Collina e una Diga di livello 3 in Pianura. Piazzate **1 Goccia** dietro ogni Diga Neutrale. Rimettete nella scatola tutte le tessere Inizio.
- 12 Lasciate nella scatola la Plancia Patent Office e tutte le tessere Tecnologia Avanzata. Non verranno utilizzate nella partita introduttiva.

*Piazzate la **Plancia Patent Office** vicino alla Mappa. Dividete le **tessere Tecnologia Avanzata** secondo il simbolo sul retro e mescolate le tre pile separatamente. Piazzate le tre pile negli spazi designati a sinistra della Plancia Patent Office. Prendete le prime 3 tessere dalla pila 'T' e piazzatele a faccia in su negli spazi designati a destra della Plancia.*



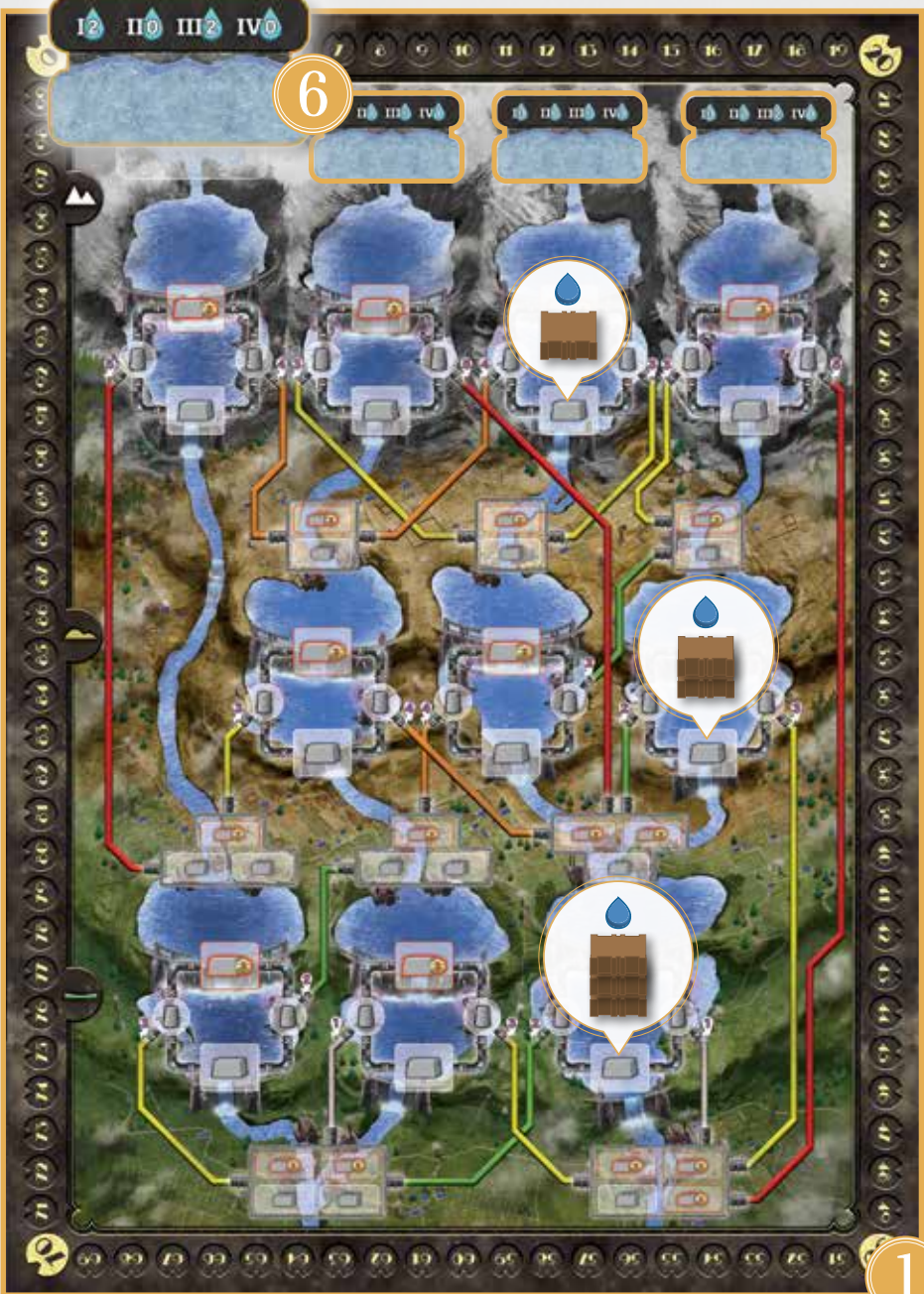
9

10

9

10



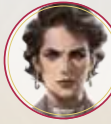


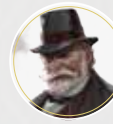










●●● Questa immagine illustra la preparazione per 4 giocatori.
 Se state giocando una partita in 3 giocatori, dovete piazzare Ingegneri della Compagnia non utilizzata (vedete prossima pagina) in tutti gli spazi azione con il simbolo "4".
 Se state giocando una partita in 2 giocatori, dovete piazzare Ingegneri delle Compagnie non utilizzate in tutti gli spazi azione con il simbolo "3" e con il simbolo "4".
 Piazzate gli Ingegneri negli spazi azione sia a sinistra che a destra.

PREPARAZIONE DEI GIOCATORI INTRODUTTIVA

1 Nella partita introduttiva, assegnate ai giocatori le **plance Compagnia** e le **tessere Ufficiale Esecutivo** secondo la tabella seguente. Piazzate ogni tessera Ufficiale Esecutivo a sinistra della plancia Compagnia associata.

2 Ogni giocatore riceve **tutti i componenti** del colore associato alla propria Compagnia. Inoltre, riceve una **Ruota di Costruzione** che piazza a destra della plancia Compagnia, come illustrato qui sotto.

	Primo Giocatore	Secondo Giocatore	Terzo Giocatore	Quarto Giocatore
Plancia Compagnia	 USA Marguerite Grant Rosso	 Germania Oberst Dassler Nero	 Italia Enrico Olivi Verde	 Francia Joseph Fontaine Bianco
Ufficiale Esecutivo	 Wilhelm Adler	 Jill McDowell	 Solomon P. Jordan	 Viktor Fiesler
Contratto Iniziale				

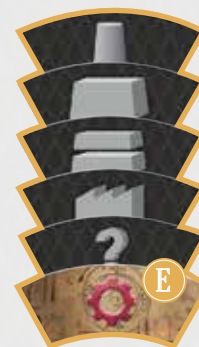
1



Componenti:

- A. 5 Basi
- B. 5 Elevazioni
- C. 5 Condotte
- D. 4 Centrali
- E. 5 tessere Tecnologia base
- F. 1 Ruota di Costruzione
- G. 12 Ingegneri

♦♦♦ Piazzate tutti i pezzi **Struttura** (Basi, Elevazioni, Condotte, Centrali) negli spazi designati sulla plancia Compagnia. Piazzate le risorse iniziali (Macchinari e Crediti) negli spazi designati sulla tessera Ufficiale Esecutivo a formare la vostra riserva personale. Tenete gli Ingegneri, le tessere Tecnologia e il Contratto Iniziale vicino alla vostra plancia.



3 Ogni giocatore riceve **6 Crediti**, **6 Escavatori** e **4 Betoniere**.

4 Ogni giocatore riceve la **tessera Contratto Iniziale** associata alla propria Compagnia, secondo la tabella qui sopra.

5 Piazzate gli **Indicatori Ordine di Turno** negli spazi designati all'inizio del Tracciato Energia, secondo l'ordine indicato dalla tabella della pagina precedente.

INB In una partita a 3 giocatori, il quarto spazio dell'Ordine di Turno non verrà utilizzato. In 2 giocatori, il terzo e il quarto spazio non verranno utilizzati.

6 Piazzate gli **Indicatori Energia** nello spazio iniziale del Tracciato Energia, con l'icona "30" a faccia in giù.

7 Piazzate gli **Indicatori Punti Vittoria** sullo spazio "10" del tracciato punteggio intorno alla Mappa, con l'icona "100" a faccia in giù.



♦ I giocatori scelgono le **Compagnie con gli Ufficiali Esecutivi e i Contratti Iniziali**. Prendete casualmente un numero di **plance Compagnia** uguale al numero dei giocatori e piazzatele al centro del tavolo (in partite a 2 o 3 giocatori, rimettete nella scatola le plance inutilizzate). Prendete casualmente uno stesso numero di **tessere Ufficiale Esecutivo** e associatele casualmente alle **plance Compagnia** (rimettete nella scatola le tessere inutilizzate). Prendete casualmente uno stesso numero di **tessere Contratto Iniziale** e piazzatele al centro del tavolo (in partite a 2 o 3 giocatori, rimettete nella scatola le plance inutilizzate).

Scegliete casualmente il primo giocatore che selezionerà una **plancia Compagnia** disponibile, insieme alla **tessera Ufficiale Esecutivo** associata e un **Contratto Iniziale** disponibile. In senso orario, tutti gli altri giocatori selezioneranno una **combinazione disponibile di Compagnia e Ufficiale Esecutivo** e un **Contratto Iniziale**.

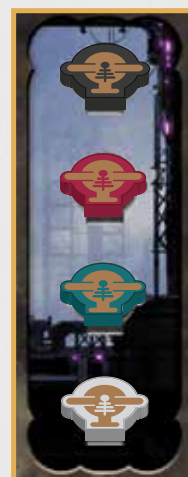
♦ ♦ Piazzate gli **indicatori Ordine di Turno** in ordine inverso a quello in cui i giocatori hanno selezionato. Quindi, il primo giocatore a selezionare piazza il proprio indicatore in ultima posizione, mentre l'ultimo giocatore a selezionare lo piazza in prima posizione.

♦ ♦ ♦ Rimettete nella scatola le **tessere Tecnologia jolly** (quelle con il simbolo "?"). Non verranno utilizzate nel gioco completo.

In una partita completa a 4 giocatori, vengono formate casualmente le combinazioni illustrate di **Compagnia e Ufficiale Esecutivo**. Sophia seleziona per prima e decide di giocare con la Francia e con il **Contratto Iniziale** di valore 3 illustrato: l'indicatore Ordine di Turno bianco viene piazzato in quarta posizione. Viktor è secondo a selezionare e sceglie l'Italia e il **Contratto Iniziale** di valore 4: l'indicatore verde viene piazzato in terza posizione. Paul è terzo a selezionare e sceglie gli USA e il **Contratto Iniziale** di valore 3 illustrato: l'indicatore rosso viene piazzato in seconda posizione. Joanna giocherà con la Germania e il **Contratto Iniziale** di valore 2: l'indicatore nero viene piazzato in prima posizione.



Ordine di Turno



Joanna

Ultima a selezionare

Paul

terzo a selezionare

Viktor

secondo a selezionare

Sophia

prima a selezionare

La partita è divisa in **5 round**, ognuno dei quali costituito da **5 fasi** da svolgere nel seguente ordine:

- ① Rendite e Sorgenti
- ② Azioni
- ③ Acqua
- ④ Punteggio
- ⑤ Fine del Round

RENDITE E SORGENTI

Questa fase può venire svolta simultaneamente dai giocatori.

Tutti i giocatori ricevono le rendite attive sulle proprie plance Compagnia.

La rendita è rappresentata dal simbolo '!'. La rendita attiva è quella illustrata all'interno degli spazi struttura (c'è un piccolo promemoria sopra lo stesso spazio).

Per attivare una rendita devi costruire strutture. Quando costruisci una struttura, devi prenderla dalla tua plancia Compagnia da sinistra a destra (vedi prossima pagina).

Costruendo la seconda Base, Elevazione e Condotta, riceverai la prima rendita relativa a quell'elemento.

Costruendo il quarto pezzo della stessa struttura, riceverai la seconda rendita (in aggiunta alla prima).

Costruendo il quinto pezzo, riceverai anche la terza rendita. Le prime due rendite per ogni struttura sono diverse per ogni Compagnia. La terza rendita è la stessa per tutti (7 PV).



Dopo che Paul (rosso) ha costruito molte strutture, ha attivato le rendite indicate sulla sua plancia Compagnia.

Le Centrali costruite non forniscono una rendita. Tuttavia, incrementano la produzione di energia. Troverete i dettagli riguardanti questi effetti nell'Appendice 2 a pag. 24.

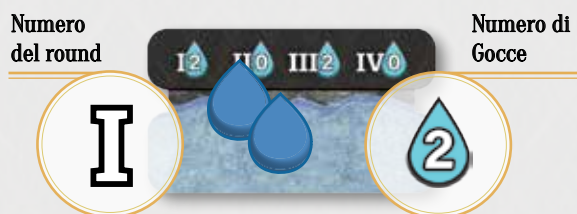


"Avrete bisogno di strutture di tipologia differente per produrre energia, ma se costruite più pezzi della stessa tipologia attiverete le vostre rendite: una delle chiavi per la vittoria!"

Piazzate sulle tessere Sorgente il numero di Gocce indicato per il round corrente.

Ogni tessera Sorgente mostra un simbolo che indica il numero di Gocce che dovete piazzare sulla tessera durante questa fase nei primi quattro round (nel quinto e ultimo round non verranno piazzate Gocce sulle Sorgenti nella Fase Sorgenti).

Queste Gocce inizieranno a scorrere sulla Mappa durante la Fase Acqua (vedi pag. 19).



Nel primo round piazzate 2 Gocce su questa tessera Sorgente.

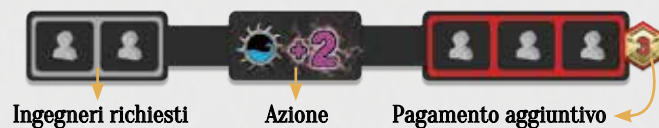
AZIONI

In questa fase, i giocatori svolgono il proprio turno uno dopo l'altro seguendo l'ordine mostrato dagli indicatori Ordine di Turno sul Tracciato Energia.

Quando è il tuo turno, DEVI piazzare Ingegneri in UNO spazio azione disponibile per eseguire l'azione corrispondente.

Ogni spazio azione richiede da uno a tre Ingegneri (questa richiesta è illustrata dalle icone Ingegnere nello spazio azione). Ogni spazio azione è connesso ad una specifica azione.

Gli spazi azione con un bordo rosso richiedono un pagamento aggiuntivo di 3 Crediti per potervi piazzare i tuoi Ingegneri.



Per eseguire questa azione devi piazzare 2 Ingegneri sullo spazio azione a sinistra. Se non è disponibile, devi piazzare 3 Ingegneri sullo spazio azione a destra pagando 3 Crediti aggiuntivi.

Prendi gli Ingegneri richiesti dalla tua riserva personale. Se non hai il numero di Ingegneri (o i Crediti aggiuntivi) richiesti dallo spazio azione, non puoi eseguire l'azione corrispondente.

Dopo che hai eseguito un'azione, il tuo turno è concluso. Se è il tuo turno e non hai più Ingegneri da piazzare, devi passare.

Una volta che tutti i giocatori hanno passato, la Fase Azioni termina.

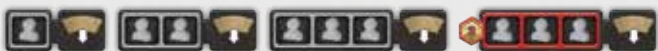
Esistono tipologie diverse di azioni: queste sono suddivise tra la plancia Compagnia e sezioni diverse della Plancia Azioni.

Azione di Costruzione

Ci sono quattro spazi azione su ogni plancia Compagnia, ognuno connesso con un'azione di costruzione. Questa azione permette di costruire una struttura.

Ogni giocatore ha i propri spazi azione (*non possono essere occupati dagli altri giocatori*).

La richiesta di questi spazi aumenta da sinistra a destra: più strutture costruite durante un round, più Ingegneri dovreste utilizzare ogni volta.



Per costruire la prima struttura in un round, piazza 1 Ingegnere. Per costruire la seconda struttura, piazza 2 Ingegneri. Per costruire la terza struttura, piazza 3 Ingegneri. Per costruire la quarta struttura nello stesso round, piazza 3 Ingegneri e paga 3 Crediti.

Per eseguire un'azione di costruzione devi svolgere i seguenti passi in ordine:

- 1) Piazza gli Ingegneri richiesti nel primo spazio azione disponibile sulla tua plancia, da sinistra verso destra.**

Se piazzati nell'ultimo spazio azione, paga anche 3 Crediti aggiuntivi.

- 2) Inserisci la tessera Tecnologia relativa alla struttura che vuoi costruire nel segmento aperto della tua Ruota di Costruzione.**

Prendi la tessera Tecnologia che mostra il simbolo della struttura che vuoi costruire (*o il simbolo jolly*) dalla tua riserva personale. Se non hai a disposizione la tessera relativa a una struttura (*né la tessera jolly*), non puoi costruire quella struttura.

- 3) Inserisci i Macchinari richiesti per costruire quella struttura nel segmento aperto della tua Ruota di Costruzione, sotto la tessera che hai appena inserito.**

Costi differenti sono applicati a ogni struttura (*per una descrizione dettagliata dei costi di costruzione, vedi la prossima pagina*). Se non hai a disposizione tutti i Macchinari richiesti, non puoi costruire quella struttura.

- 4) Attiva la tua Ruota di Costruzione.**

Muovi il meccanismo della Ruota di Costruzione di un segmento in senso orario, in modo che la tessera Tecnologia e i Macchinari che hai inserito nel segmento aperto vengano spostati nel segmento successivo.

- 5) Piazza la struttura.**

Prendi il primo pezzo di quella struttura disponibile dalla tua plancia Compagnia, da sinistra verso destra, e piazzalo in uno spazio costruzione dello stesso tipo disponibile sulla Mappa (*se stai costruendo un'Elevazione, piazzala sopra una tua Diga esistente*).

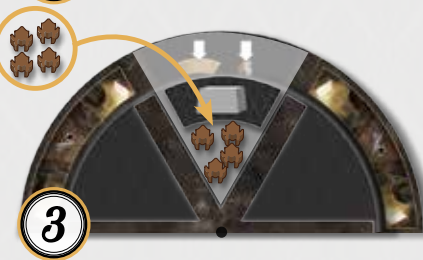
Se piazzati una Centrale o una Base in uno spazio costruzione che mostra l'icona con il bordo rosso, devi pagare 3 Crediti aggiuntivi.

Se dopo aver eseguito l'azione hai rivelato una rendita, ricevi quella rendita immediatamente. Riceverai quella rendita ancora in tutte le prossime Fasi Rendita (*vedi pag. 12*).



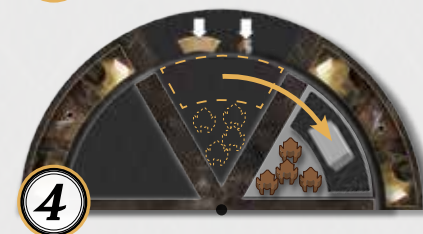
Paul (rosso) vuole costruire una Base nelle Colline.

1) Poiché è la prima azione di costruzione del round, piazza 1 Ingegnere sul primo spazio azione.

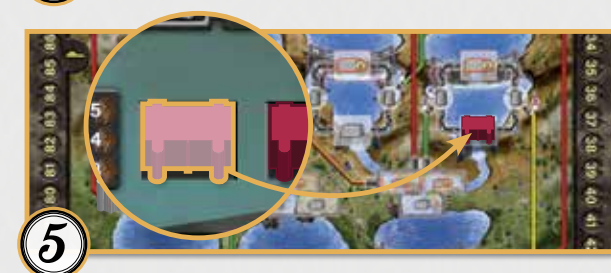


2) e 3) Inserisce la tessera Tecnologia con il simbolo Base e i 4 Escavatori richiesti per costruire in Collina nel segmento aperto della sua Ruota di Costruzione.

4) Muove il meccanismo della Ruota di un segmento in senso orario.



5) Prende la prima Base disponibile a sinistra della sua plancia e la piazza sulla Mappa, in uno spazio costruzione Base libero.



Puoi costruire **4 tipologie di struttura**. Ognuna ha funzioni e costi differenti.

La Base



- Serve per creare una Diga che trattiene l'acqua di cui hai bisogno per la produzione.
- Può essere costruita in un qualsiasi spazio costruzione con l'icona della Base.
- Costa 3 Escavatori se costruita in Pianura, 4 Escavatori se costruita in Collina, 5 Escavatori se costruita in Montagna.
- Se costruita in uno spazio costruzione che mostra l'icona con il bordo rosso, ha un costo aggiuntivo di 3 Crediti.
- Non puoi costruire due Basi dello stesso colore nello stesso bacino.

L'Elevazione



- Serve per aumentare la quantità di acqua che una Diga può trattenere.
- È sempre costruita su una Base o su un'altra Elevazione dello stesso colore (*non ci sono spazi costruzione con l'icona Elevazione*).
- Costa 2 Betoniere se costruita in Pianura, 3 Betoniere se costruita in Collina, 4 Betoniere se costruita in Montagna.
- Non devi pagare 3 Crediti aggiuntivi se costruita su una Base costruita su uno spazio che mostra l'icona con il bordo rosso.
- Non ci possono mai essere più di due Elevazioni sulla stessa Base (*il livello massimo di una Diga è 3*).

La Condotta



















- Serve per trasportare l'acqua da una Diga a una Centrale durante la produzione.
- Può essere costruita in un qualsiasi spazio costruzione con l'icona della Condotta.
- Costa 2 Escavatori moltiplicati per il valore di produzione della Condotta che stai costruendo (*per esempio, se la Condotta ha un valore di produzione di 4, costa 8 Escavatori*).

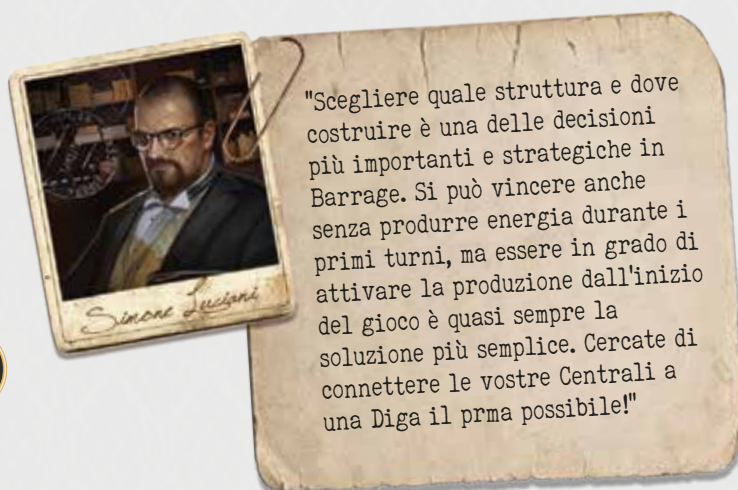
La Centrale



- Serve per attivare la produzione di energia.
- Può essere costruita in un qualsiasi spazio costruzione con l'icona della Centrale.
- Costa 2 Betoniere più 1 Betoniera per ogni altra Centrale che hai già costruito.
- Se costruita in uno spazio costruzione che mostra l'icona con il bordo rosso, ha un costo aggiuntivo di 3 Crediti.
- Non puoi costruire due Centrali dello stesso colore nello stesso bacino.

	Pianura	Collina	Montagna
 Base	3 Escavatori 	4 Escavatori 	5 Escavatori 
 Elevazione	2 Betoniere 	3 Betoniere 	4 Betoniere 
 Centrale	2 Betoniere + 1 Betoniera x Centrale già costruita 1 ^a  / 2 ^a  / 3 ^a  / 4 ^a 		
 Condotta	2 Escavatori x valore di produzione della Condotta  x 		

Un promemoria dei costi è illustrato sulle plance Compagnia.



Macchinari, Crediti e tessere Tecnologia

- Escavatori e Betoniere sono risorse insolite. Quando le usi per costruire una struttura, queste non vengono "spese" per sempre: al contrario, vengono "investite" nella Ruota di Costruzione per un certo tempo, cioè finché non tornano disponibili dopo un giro completo della Ruota. Quando ricevi una risorsa (*in un qualsiasi modo*), prendila dalla riserva generale e aggiungila alla tua riserva personale (*non piazzarla sulla Ruota di Costruzione*). I Macchinari che ricevi sono subito a tua disposizione.
- I Crediti non vengono mai inseriti nella Ruota di Costruzione. Quando li spendi, rimettili nella riserva generale.
- Ci sono cinque tipi di tessera Tecnologia, una per costruire ciascuna delle quattro strutture, e una tessera jolly che può essere usata per costruire una qualsiasi struttura. Tutte le tessere Tecnologia funzionano allo stesso modo: rimangono nella Ruota di Costruzione finché non tornano disponibili dopo un giro completo della Ruota.

Azioni di Gestione

Piazza gli Ingegneri richiesti in uno spazio azione disponibile a tua scelta sulla plancia Azioni, ed esegui immediatamente l'azione corrispondente.

La plancia Azioni viene condivisa dai giocatori, quindi questi sono in competizione per occupare gli spazi azione e svolgere le azioni più redditizie: il primo giocatore a piazzare Ingegneri in uno spazio azione rende quello spazio non più disponibile fino alla fine del round (*ad eccezione della Banca, vedi pag. 17*).

Ogni azione di gestione ha due spazi azione dove piazzare Ingegneri, uno a sinistra e uno a destra del simbolo azione: lo spazio azione a destra ha una richiesta più elevata, ma offre un'ulteriore possibilità di svolgere quell'azione quando il primo spazio azione è occupato. Entrambi gli spazi azione possono essere occupati dallo stesso giocatore nello stesso round.

Alcune azioni hanno un costo indicato nel simbolo dell'azione. Questo costo deve essere pagato quando vengono piazzati gli Ingegneri, insieme eventualmente al costo aggiuntivo dello spazio azione bordato di rosso. Devi avere tutti i Crediti necessari a svolgere l'azione per piazzare Ingegneri in uno spazio azione connesso. **Non puoi piazzare Ingegneri in uno spazio azione e NON eseguire l'azione connessa.**



Le azioni di gestione sono suddivise in sezioni diverse della plancia Azioni; ogni categoria di azioni con effetti simili si trova nella stessa sezione.

Produzione



Questa sezione permette di attivare la produzione di energia.



Ogniqualvolta vedi questo simbolo puoi attivare una produzione, alla quale devi applicare l'eventuale bonus/malus indicato dal numero viola.

Per poter eseguire un'azione di produzione, devi avere:

- ♦ Almeno una Goccia trattenuta da una Diga del tuo colore o Neutrale;
- ♦ Una Centrale del tuo colore costruita sulla Mappa;
- ♦ Una Condotta (*di qualsiasi colore*) che colleghi la Diga in questione con la tua Centrale.

Prendi quante Gocce desideri dalla Diga connessa e spostale attraverso una Condotta fino alla tua Centrale. Produci immediatamente un numero di Unità Energia uguale al valore di produzione della Condotta moltiplicato per il numero di Gocce che hai deciso di spostare.

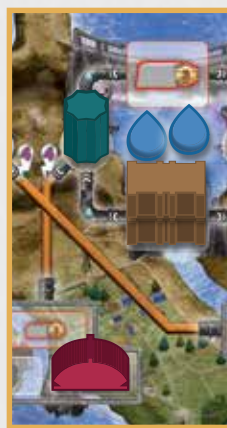
Puoi decidere di non spostare tutte le Gocce trattenute dalla Diga che stai utilizzando.

Se stai utilizzando una Condotta di un altro giocatore, paga 1 Credito a quel giocatore per ogni Goccia spostata. Quel giocatore, inoltre, guadagna 1 PV per ogni Goccia spostata.



I diversi spazi azione hanno bonus differenti: dopo aver calcolato il totale di Unità di Energia prodotte, devi applicare il bonus/malus dell'azione che stai eseguendo.

Non puoi eseguire un'azione di produzione se il totale di Unità di Energia prodotte è inferiore a 1.



Paul (rosso) esegue un'azione di produzione con un bonus di +1. Sposta 2 Gocce da una Diga Neutrale attraverso una Condotta verde di valore 4. Il totale di Unità Energia prodotte è 9:

4 (valore della Condotta) \times 2 (Gocce) $+ 1$ (bonus dello spazio azione).

Paul deve pagare 2 Crediti a Viktor (verde) e Viktor guadagna 2 PV.

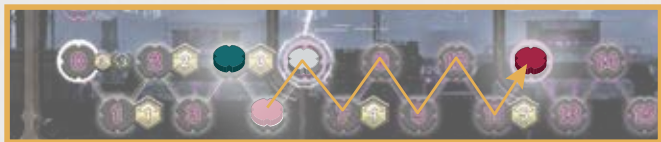


"Anche se è meglio produrre per primi durante il round, non preoccuparti di eseguire azioni di produzione con malus. Anche produzioni minime servono a soddisfare Contratti e a guadagnare Punti Vittoria!"

Effetti della produzione

Sposta il tuo indicatore Energia sul Tracciato Energia di un numero di spazi uguale al numero di Unità Energia prodotte.

Il Tracciato Energia tiene conto del totale di energia prodotta dai giocatori nel round corrente. Se produci più di 30 Unità Energia, gira il tuo indicatore a mostrare l'icona "30", riportalo all'inizio del Tracciato e continua a spostarlo (per la Fase Punteggio, considera come se l'indicatore fosse sullo spazio "30", vedi pag. 20).



Paul (rosso) ha appena prodotto 7 Unità Energia. Aveva già prodotto 5 Unità Energia con un'azione precedente. Il suo indicatore indica il totale di 12 Unità prodotte in questo round.

Se hai nella tua riserva personale un Contratto con una richiesta inferiore o uguale al totale di Unità Energia prodotte con l'azione appena svolta, puoi soddisfare quel Contratto.

Calcola solo la quantità di Unità Energia prodotta con una singola azione, non la quantità totale prodotta durante il round. Ricevi immediatamente la ricompensa illustrata sul Contratto e poi gira la tessera Contratto a faccia in giù: non potrai soddisfare questo Contratto un'altra volta.

Puoi soddisfare solo un Contratto come effetto di un'azione di produzione.

Questo significa che non puoi mettere insieme due azioni di produzione per soddisfare un Contratto, e non puoi soddisfare due Contratti con una singola azione di produzione, anche se il totale di energia prodotta fosse sufficiente a soddisfarli entrambi.



Con un totale di 7 Unità Energia prodotte con un'azione, Paul può soddisfare uno dei due Contratti in suo possesso. Deve solo scegliere quale è più utile in quel momento.



"Produrre senza soddisfare un Contratto non è una buona idea, ma a volte può essere utile solo per avanzare sul Tracciato Energia!"

Contratti Nazionali

Se produci con una singola azione un numero di Unità Energia uguale o superiore a quelle richieste da un Contratto Nazionale disponibile, puoi soddisfare quel Contratto invece di un Contratto nella tua riserva personale.

I Contratti Nazionali non vanno mai nella riserva personale dei giocatori, ma possono essere soddisfatti dal primo giocatore che produce l'ammontare di Unità Energia da questi richiesto con una singola produzione. Dopo aver ricevuto la ricompensa, prendi la tessera e piazzala a faccia in giù nella tua riserva personale.



Il primo giocatore a produrre 14 Unità Energia (o più) con una singola azione di produzione può soddisfare uno dei Contratti Nazionali disponibili.

Dove finisce l'acqua?

Le Gocce spostate fino a una Centrale con un'azione di produzione proseguono il loro flusso lungo il percorso naturale attraverso fiumi, bacini e dighe (quando le Gocce raggiungono una Diga, vi vengono trattenute finché questa non è piena, altrimenti la sorpassano e continuano a scorrere).



Paul (rosso) ha eseguito una produzione con la sua Centrale spostando una Goccia dalla Diga rossa. Dopo la produzione, questa Goccia continua a scorrere, oltrepassa la Diga rossa di livello 1 (poiché contiene già 1 Goccia), e viene trattenuta dalla Diga verde di livello 1.

Gestione dell'Acqua

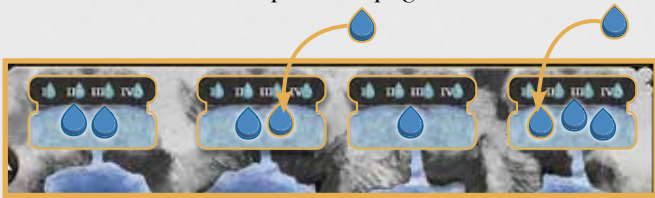


Questa sezione permette di aggiungere Gocce alle Sorgenti.



Piazza 2 Gocce su una o due tessere Sorgente.

Puoi decidere su quale tessera Sorgente piazzarle e puoi anche dividerle su due tessere diverse. Puoi anche piazzare solo una Goccia. Queste Gocce inizieranno a scorrere nella Fase Acqua, vedi pag. 19.



Quando piazzati 2 Gocce puoi decidere di piazzarle su due Sorgenti diverse.



Piazza 1 Goccia su una tessera Sorgente. Questa Goccia inizia a scorrere immediatamente.

Puoi decidere su quale tessera Sorgente piazzarla.



La Goccia inizia a scorrere immediatamente lungo il percorso naturale.

Non c'è limite al numero di Gocce che può essere presente su una tessera Sorgente.



Puoi anche aggiungere Gocce alle Sorgenti come effetto di alcuni Contratti o come Rendita. Inoltre, le Sorgenti generano Gocce automaticamente durante la Fase Sorgenti.



"Cerca di prevedere dove scorreranno le Gocce e scegli attentamente dove piazzarle... meglio riempire le proprie Dighe rispetto a quelle degli altri giocatori!"

Banca



Questa sezione permette di guadagnare Crediti.

Guadagna un numero di Crediti uguale al numero di Ingegneri che hai piazzato in questo spazio azione.

La Banca è un singolo spazio azione e funziona in modo diverso dagli altri. **Puoi piazzare qui un qualsiasi numero di Ingegneri con una singola azione.**

Inoltre, è uno spazio azione non esclusivo. **Un giocatore può sempre piazzare Ingegneri qui, anche se lo spazio è già occupato da Ingegneri propri o di altri giocatori.**



Puoi anche guadagnare Crediti come effetto di alcuni Contratti, come Rendita, e nella Fase Punteggio.

Manutenzione



Questa sezione permette di velocizzare il ritorno di Macchinari e di tessere Tecnologia investite nella Ruota di Costruzione.

Muovi la Ruota di Costruzione di un numero di segmenti uguale al numero indicato dall'icona.

Se c'è un costo indicato dal simbolo azione, devi pagare quel costo. Dopo ogni movimento della Ruota devi immediatamente riprendere qualsiasi Macchinario e tessera Tecnologia tornati nel segmento aperto.

Ufficio Contratti



Viktor (verde) effettua l'azione di manutenzione illustrata qui sopra. Paga 2 Crediti per muovere la Ruota di due segmenti. Il risultato è mostrato nell'immagine sotto. Riprende le tessere Tecnologia e i Macchinari investiti che tornano nel segmento aperto.



Questa sezione permette di stipulare i Contratti disponibili.

NB

Puoi anche muovere la Ruota di Costruzione come effetto di alcuni Contratti o come Rendita.

Acquisti



Questa sezione permette di acquistare Macchinari.

Paga i Crediti indicati nel simbolo azione e ricevi i Macchinari indicati nel simbolo.

Prendi i Macchinari dalla riserva generale e aggiungili alla tua riserva personale.

NB

Puoi anche ricevere Macchinari come effetto di alcuni Contratto o come Rendita.



Prendi UN Contratto disponibile a tua scelta.



Paga 1 Credito e prendi DUE Contratti disponibili a tua scelta.

Puoi scegliere quali Contratti prendere, ma solo tra quelli disponibili a faccia in su. Non puoi prendere i Contratti Nazionali. Piazza le tessere a faccia in su nella tua riserva personale vicino alla plancia Compagnia. Le tessere Contratto prese vengono rimpiazzate dalla prima tessera della pila corrispondente (di modo che ci siano sempre 2 Contratti disponibili per ogni tipo), ma solo alla fine del tuo turno.

Non puoi avere più di 3 Contratti a faccia in su nella tua riserva personale.

Se, dopo aver eseguito questa azione, hai più di 3 Contratti a faccia in su di fronte a te, devi immediatamente scartare Contratti fino ad averne solo tre. Sei libero di scegliere quali Contratti scartare.

Non c'è invece limite ai Contratti già soddisfatti (a faccia in giù).

Ufficio Tecnologie



Questa sezione permette di acquistare nuove Tecnologie Avanzate.

Paga 5 Crediti e prendi la tessera Tecnologia Avanzata corrispondente.

Ci sono tre spazi azione, ognuno connesso a una tessera. Prendi la tessera e aggiungila alla tua riserva personale: è subito disponibile in questo round. Le tessere Tecnologia Avanzata permettono di costruire strutture allo stesso modo di quelle base, ma hanno sempre un effetto speciale che si applica quando le usi. Le tessere prese vengono rimpiazzate solo alla fine del round (vedi pag. 21).

Per una spiegazione dettagliata degli effetti speciali di tutte le tessere Tecnologia Avanzata, vedi Appendice 4 a pag. 25.

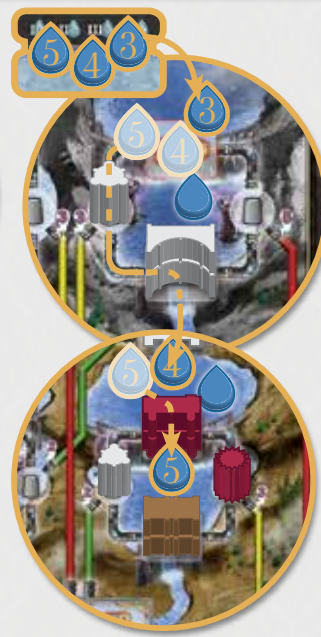
ACQUA

Alla fine della Fase Azioni (dopo che i giocatori hanno piazzato tutti i loro Ingegneri) inizia la Fase Acqua.

Tutte le Gocce presenti sulle tessere Sorgente iniziano a scorrere lungo i percorsi naturali, seguendo fiumi e bacini.

Le Gocce vengono mosse una per volta e vengono eventualmente trattenute dalle Dighe che incontrano. Se una Diga è piena (trattiene un numero di Gocce uguale al suo livello), la prossima Goccia la sorpassa. Se una Goccia supera uno dei bacini inferiori della Pianura (quelli con solo quattro Centrali), viene rimossa dalla Mappa e rimessa nella riserva generale. Quando tutte le Gocce sono state mosse la Fase Acqua termina.

"Le Dighe in montagna, anche se più costose, trattengono l'acqua prima di quelle più a valle!"



Le Gocce 1 e 2 iniziano a scorrere dalla Sorgente di sinistra. Raggiungono la Diga verde di livello 1 in Montagna, già piena, e la sorpassano. Raggiungono poi la Diga Neutrale di livello 3 in Pianura: questa contiene già due Gocce, quindi ne trattiene una. L'altra Goccia la sorpassa, continua a scorrere e viene rimossa dalla Mappa.

Le Gocce 3, 4 e 5 iniziano a scorrere dalla Sorgente di destra. Una Goccia viene subito trattenuta dalla Diga bianca di livello 2 in Montagna, che contiene già una Goccia. Le altre due Gocce la sorpassano. La Goccia 4 viene trattenuta dalla Diga rossa di livello 2 in Collina. La Goccia 5 la sorpassa e viene trattenuta dalla Diga Neutrale di livello 2 subito sotto.

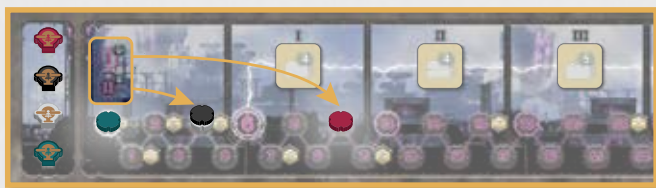


PUNTEGGIO

Il primo giocatore sul Tracciato Energia guadagna 6 Punti Vittoria. Il secondo giocatore guadagna 2 Punti Vittoria.

Questa ricompensa viene assegnata solo ai giocatori che hanno prodotto almeno 1 Unità Energia.

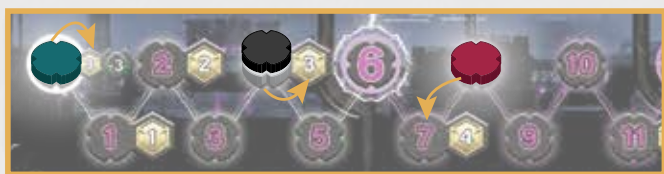
In caso di pareggio per la prima posizione, sommate entrambi i punteggi (6 + 2 PV) e divideteli equamente tra i giocatori in parità, arrotondando per eccesso; nessun altro giocatore ottiene la ricompensa per il secondo giocatore. In caso di pareggio per la seconda posizione, tutti i giocatori in parità guadagnano 1 PV.



L'indicatore rosso è primo sul Tracciato Energia, quindi Paul (rosso) guadagna 6 PV. Joanna (nero) e Sophia (bianco) sono in parità in seconda posizione: entrambe guadagnano 1 PV.

Guadagna Crediti in base alla tua posizione sul Tracciato Energia.

Ricevi il numero di Crediti indicato dallo spazio del Tracciato Energia che il tuo indicatore occupa o ha superato. Se il tuo indicatore è sullo spazio "0", allora guadagni 3 Crediti ma perdi 3 Punti Vittoria (come indicato dallo spazio "0").



Paul (rosso) guadagna 4 Crediti. Joanna (nero) e Sophia (bianco) guadagnano 3 Crediti. Viktor (verde) guadagna 3 Crediti ma perde 3 PV.

Guadagna Punti Vittoria in base alla tessera Bonus per il round corrente.

Il Tracciato Energia è suddiviso in cinque sezioni numerate, una per ciascun round della partita. La tessera Bonus per il round corrente è quella visibile più a sinistra. Per una spiegazione dettagliata di tutte le tessere Bonus, vedi Appendice 5 a pag. 26.

Ricompensa Piena: Se il tuo indicatore Energia si trova nella sezione del round corrente (o più avanti), allora attivi il punteggio della tessera Bonus.

Ricompensa Ridotta: Se il tuo indicatore Energia si trova in una sezione numerata precedente a quella del round corrente, allora attivi il punteggio della tessera Bonus, ma devi ridurre la ricompensa di 4 Punti Vittoria per ogni sezione in cui sei indietro.

I giocatori non possono mai perdere Punti Vittoria per questa ricompensa. Se la riduzione che ricevi per essere indietro rispetto alla sezione corrente è maggiore della ricompensa che riceveresti dalla tessera Bonus, allora semplicemente non guadagni Punti Vittoria.

Nessuna Ricompensa: Se il tuo indicatore Energia si trova nella sezione non numerata (prima dello spazio "6" del Tracciato), allora non attivi il punteggio della tessera Bonus.



Fase Punteggio del terzo round. La tessera Bonus per il round corrente assegna 5 PV per ogni Centrale costruita.

Sophia (bianco) ottiene la ricompensa piena: ha costruito 2 Centrali e quindi guadagna 10 PV.

Viktor (verde) ottiene la ricompensa ridotta: ha costruito 3 Centrali e quindi guadagna 11 PV (15PV per le Centrali meno 4 PV per essere indietro di una sezione).

Joanna (nero) ottiene una ricompensa ridotta: ha costruito 1 Centrale e quindi non guadagna PV (5PV per la Centrale meno 8 PV per essere indietro di due sezioni).

Paul (rosso) non ottiene nessuna ricompensa: anche se ha costruito 3 Centrali non ha raggiunto una sezione numerata (non ha prodotto almeno 6 Unità Energia).

Scarta la tessera Bonus per il round corrente.

Rimuovi dal gioco la tessera Bonus visibile più a sinistra (quella appena conteggiata). Viene rivelato un simbolo "-4PV" per ricordare la riduzione da applicare quando calcolate la ricompensa per la prossima tessera Bonus. Se rimuovete l'ultima tessera Bonus, la partita termina (vedi Fine della Partita nella prossima pagina).



FINE DEL ROUND

Aggiornate l'ordine di turno, cambiando la posizione degli indicatori Ordine di Turno.

Il giocatore che ha prodotto meno Unità Energia nel round corrente diventa primo giocatore, e così via. Se c'è un pareggio nel totale di energia prodotta da due o più giocatori, allora invertite l'ordine dei giocatori in parità.



Viktor (verde) ha prodotto meno Unità Energia, quindi diventa primo nell'ordine di turno per il prossimo round. Paul (rosso) ha prodotto più Unità Energia, quindi diventa ultimo nell'ordine di turno. Joanna (nero) e Sophia (bianco) hanno prodotto la stessa quantità di energia, quindi invertono la propria posizione nell'ordine di turno.

Riportate tutti gli indicatori Energia allo spazio "0" del Tracciato Energia.

Tutti i giocatori riprendono gli Ingegneri dagli spazi azione e li rimettono nella propria riserva personale.

Se ci sono tessere Tecnologia Avanzata rimaste a faccia in su sulla plancia Patent Office, rimuovetele dal gioco.



Prendete 3 nuove tessere Tecnologia Avanzata e piazzatele negli spazi designati a faccia in su. Prima, prendete le tessere dalla pila "I"; quando questa è esaurita, prendete le tessere dalla pila "II" e infine dalla pila "III".



La Fase Fine del Round non viene svolta durante l'ultimo round della partita.

FINE DEL GIOCO

La partita termina alla fine della Fase Punteggio del quinto round. A questo punto avviene il punteggio finale.

Guadagna Punti Vittoria in base alla tessera Obiettivo in gioco.

Ogni tessera Obiettivo indica una certa condizione di calcolo. Il primo giocatore guadagna 15 PV, il secondo giocatore guadagna 10 PV, il terzo giocatore guadagna 5 PV. In caso di pareggio, dividete tra i giocatori in parità (arrotondati per eccesso).

Per una spiegazione dettagliata di tutte le tessere Obiettivo, vedi Appendice 6 a pag. 27.

Guadagna Punti Vittoria in base alle risorse disponibili nella tua riserva personale.

Conteggia tutte le risorse (Escavatori, Betoniere, Crediti) insieme. Guadagna 1 PV ogni 5 risorse. Eventuali Macchinari investiti nella Ruota di Costruzione non vengono conteggiati.



Alla fine della partita, Joanna (nero) possiede nella sua riserva personale 6 Escavatori, 4 Betoniere e 8 Crediti per un totale di 18 risorse (gli Escavatori e le Betoniere nella Ruota di Costruzione non vengono conteggiati). Guadagna un totale di 3 PV.

Guadagna 1 Punto Vittoria per ogni Goccia trattenuta dalle tue Dighe.



Le Dighe rosse trattengono un totale di 2 Gocce. Paul (rosso) guadagna 2 PV.

Il giocatore con più Punti Vittoria alla fine del punteggio finale, vince la partita.

In caso di pareggio, vince il giocatore in parità che ha prodotto più Unità Energia durante l'ultimo round (il quinto round finisce prima della Fase Fine del Round, quindi la posizione degli indicatori sul Tracciato Energia rimane preservata).

APPENDICI

Appendice 1: Simboli comuni

Trovate qui una breve descrizione dei simboli più usati nel gioco. Questi si trovano sui



Ricevi il numero indicato di Crediti. Prendili dalla riserva generale.



Paga il numero indicato di Crediti. Rimettili nella riserva generale.



Guadagna il numero indicato di Punti Vittoria. Muovi il tuo indicatore sul Tracciato intorno alla Mappa dello stesso numero di spazi.



Ricevi il numero indicato di Escavatori. Prendili dalla riserva generale.



Ricevi il numero indicato di Betoniere. Prendile dalla riserva generale.



Ricevi il numero indicato di Macchinari. Prendili dalla riserva generale. Puoi dividere il numero tra Escavatori e Betoniere.



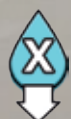
Muovi il tuo indicatore sul Tracciato Energia del numero indicato di spazi. Non puoi usare queste Unità Energia per soddisfare Contratti.



Muovi il tuo indicatore sul Tracciato Energia del numero indicato di spazi. Puoi usare queste Unità Energia per soddisfare Contratti. Su un Contratto, questo valore è la sua richiesta per essere soddisfatto.



Piazza il numero indicato di Gocce su una o più tessere Sorgente a tua scelta. Queste Gocce scorreranno durante la Fase Acqua.



Piazza il numero indicato di Gocce su una o più tessere Sorgente a tua scelta. Queste Gocce cominciano subito a scorrere.

Contratti, sulle plance Compagnia e in altri elementi del gioco.



Piazza una Base in uno spazio costruzione disponibile sulla Mappa. Prendi la Base più a sinistra sulla tua plancia Compagnia.



Piazza una Elevazione su una tua Diga (massimo 2 Elevazioni per Diga). Prendi l'Elevazione più a sinistra sulla tua plancia Compagnia.



Piazza una Condotta in uno spazio costruzione disponibile sulla Mappa. Prendi la Condotta più a sinistra sulla tua plancia Compagnia.



Piazza una Centrale in uno spazio costruzione disponibile sulla Mappa. Prendi la Centrale più a sinistra sulla tua plancia Compagnia.



Piazza una struttura a tua scelta. Prendi la struttura più a sinistra sulla tua plancia Compagnia.



Inserisci il numero indicato di Betoniere nel segmento aperto della tua Ruota di Costruzione. Prendile dalla tua riserva personale.



Inserisci il numero indicato di Escavatori nel segmento aperto della tua Ruota di Costruzione. Prendili dalla tua riserva personale.



Inserisci una tessera Tecnologia a tua scelta nel segmento aperto della tua Ruota di Costruzione. Prendila dalla tua riserva personale.



Il valore di produzione di una Condotta. Ogni Goccia che viene spostata attraverso la Condotta produce il numero indicato di Unità Energia.



Costruisci una Condotta con un valore di produzione di 2 (o meno). Non devi piazzare Ingegneri, né inserire tessere Tecnologia e Macchinari nella tua Ruota di Costruzione.



Appendice 2: Plance Compagnia

Ogni Compagnia ha una combinazione differente di Rendite. Inoltre ognuna ha una abilità di produzione energetica speciale e unica. L'abilità si attiva solo quando viene costruita la terza Centrale.

Inoltre, quando costruite la seconda Centrale ottieni un bonus di produzione permanente di +1; quando costruisci la quarta Centrale ottieni un bonus di produzione di +2, per un bonus totale di +3.



USA
Marguerite
Grant
Rosso

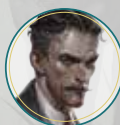


In qualunque Fase del round, se una Goccia attraversa naturalmente una vostra Centrale, muovi il tuo indicatore sul Tracciato Energia di uno spazio.

Se la Goccia attraversa la vostra Centrale durante una produzione (tua o di un altro giocatore che ha una Centrale nello stesso bacino), questa abilità non viene attivata.



Nella situazione illustrata, Paul (rosso) ha già prodotto 4 Unità Energia nel round corrente. Viktor (verde) sta effettuando una produzione con la sua Centrale usando 2 Gocce. Queste Gocce continueranno a scorrere lungo il fiume e attraverseranno la Centrale rossa. L'indicatore Energia rosso si sposta di due spazi sul Tracciato Energia. Durante la Fase Acqua, se altre Gocce scorreranno lungo il bacino a sinistra, la Diga bianca non potrà trattenerle e queste attraverseranno la Centrale rossa, attivando la sua abilità speciale.



Italia
Enrico
Olivi
Verde



Dopo che hai eseguito un'azione di produzione (e dopo aver eventualmente soddisfatto un Contratto), muovi il tuo indicatore sul Tracciato Energia di ulteriori 3 spazi.



Germania
Oberst
Dassler
Nero



Dopo che hai eseguito un'azione di produzione, puoi eseguire immediatamente una seconda azione di produzione utilizzando un'altra Centrale.

Non applicare alla seconda produzione né il bonus/malus dello spazio azione né il bonus di produzione della tua plancia Compagnia (le Unità Energia prodotte dalla seconda produzione sono solo quelle generate dalle Gocce per il valore della Condotta). Queste produzioni sono separate, quindi non puoi sommare il loro risultato per soddisfare un Contratto (d'altro canto puoi soddisfare un Contratto con ciascuna produzione).



Nella situazione illustrata, Joanna (nero) esegue una produzione spostando 2 Gocce dalla sua Diga di livello 2 (a sinistra) alla sua Centrale in Collina (in alto): produce 4 Unità Energia + 1 (bonus per la seconda Centrale costruita) + 2 (bonus dello spazio azione usato). Poi, può immediatamente eseguire una seconda produzione con l'altra Centrale. Sposta 3 Gocce dalla sua Diga di livello 3 (una trattenuta precedentemente + due arrivate dalla prima produzione) attraverso una Condotta bianca: produce 6 Unità Energia, senza ulteriori bonus.



Francia
Joseph
Fontaine
Bianco



Puoi soddisfare qualsiasi Contratto (anche i Contratti Nazionali) producendo 3 Unità Energia in meno di quelle richieste dal Contratto.



Appendice 3: Ufficiali Esecutivi

Ogni Ufficiale Esecutivo ha una abilità speciale unica. Combinate con le abilità speciali delle

Compagnie, queste assicurano una enorme varietà di esperienze di gioco.



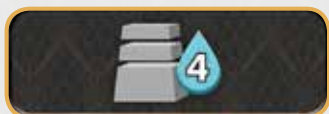
WILHELM ADLER



Le tue Basi costano sempre 3 Escavatori, non importa in che area della Mappa le costruisci. Il costo delle Elevazioni, invece, dipende dall'area della Mappa, come per le regole base.



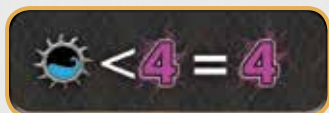
GRAZIANO DEL MONTE



Le tue Dighe di livello 3 possono trattenere fino a 4 Gocce. Le tue Dighe di livello 1 e 2 possono trattenere rispettivamente 1 e 2 Gocce, come per le regole base.



VIKTOR FIESLER



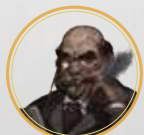
Quando produci meno di 4 Unità Energia con un'azione di produzione, la tua produzione diventa di 4 Unità Energia. Moltiplica il numero di Gocce per il valore della Condotta usata: se il totale è 3 o meno, considera questo valore uguale a 4. Poi, applica ogni eventuale bonus/malus per lo spazio azione e ogni bonus della plancia Compagnia.



JILL MCDOWELL



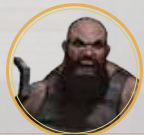
Puoi costruire le Condotte usando Betoniere al posto di Escavatori. Se usi questa abilità, il costo della Condotta è 1 Betoniera per il valore di produzione della Condotta. Non puoi usare una combinazione dei due Macchinari per costruire una Condotta.



SOLOMON P. JORDAN



Ogniquale volta costruisci una struttura, puoi pagare 3 Crediti per non investire un Macchinario richiesto. Puoi usare questa abilità più volte durante la stessa azione, anche per costruire usando solo Crediti. Rimetti i Crediti nella riserva generale.



ANTON KRYLOV



Prendi questa tessera Tecnologia speciale all'inizio della partita. Quando usi questa tessera Tecnologia, puoi copiare l'effetto di un'altra tessera Tecnologia investita nella tua Ruota di Costruzione. Questa tessera copia sia la costruzione principale che l'effetto speciale della tessera copiata.



MAHIRI SEKISO



La tua abilità speciale può essere attivata piazzando 1 Ingegnere nello spazio azione presente su questa tessera. Se la attivi una seconda volta nello stesso round, paghi anche 3 Crediti aggiuntivi. Se attivata, copia l'abilità speciale di un altro Ufficiale Esecutivo.

Effetto se copi Anton Krylov: puoi copiare una tessera Tecnologia investita nella tua Ruota di Costruzione senza dover inserire nessuna tessera Tecnologia. Devi comunque inserire i Macchinari richiesti dalla costruzione che stai effettuando.

Effetto se copi Graziano Del Monte: la capacità massima delle tue Dighe di livello 3 è aumentata a 4 Gocce per il turno corrente e fino a che quelle Gocce non vengano usate per una produzione.



Appendice 4: Tessere Tecnologia Avanzata

Le tessere Tecnologia Avanzata funzionano come le tessere Tecnologia base: vengono inserite nella Ruota di Costruzione durante un'azione di costruzione. Puoi prenderle eseguendo l'azione del Patent Office (see page 19). Da questo momento

diventano parte della tua riserva personale per il resto della partita. Ogni tessera Tecnologia Avanzata ha un effetto speciale che viene attivato quando viene usata per l'azione di costruzione.

 Immagine	Struttura Costruita	Effetto Speciale
	Base	Piazza una Goccia in tutte le tue Dighe vuote. Non piazzare Gocce nelle Dighe che trattengono già almeno una Goccia. Non piazzare Gocce in Dighe Neutrali.
	Elevazione	Muovi la tua Ruota di Costruzione di un segmento per ogni Elevazione che hai costruito. Conta anche l'Elevazione che hai costruito usando questa tessera.
	Condotta	Ricevi un numero di Crediti uguale al valore di produzione della Condotta che hai appena costruito moltiplicato per 2.
	Centrale	Quando usi questa tessera, non devi piazzare Ingegneri in uno spazio azione sulla tua plancia Compagnia. (Dal momento che non userai Ingegneri per svolgere questa azione, questa potrà essere la tua ultima azione del Round anche se hai finito gli Ingegneri).
	Una a tua scelta	Quando usi questa tessera, non devi pagare 3 Crediti se costruisci una Base o una Centrale in spazi con l'icona con il bordo rosso. (Se hai piazzato gli Ingegneri nello spazio azione con il bordo rosso, devi pagare i 3 Crediti per lo spazio azione.)

 Immagine	Struttura Costruita	Effetto Speciale
	Base	Produci un numero di Unità Energia uguale al numero di Basi che hai costruito. Conta anche la Base che hai appena costruito. L'energia prodotta viene segnata sul Tracciato Energia e può essere utilizzata per soddisfare un Contratto.
	Elevazione	Piazza Gocce nella Diga in cui hai appena costruito questa Elevazione fino alla sua massima capacità. Prendi le Gocce direttamente dalla riserva generale
	Condotta	Quando usi questa tessera per costruire una Condotta che costa 6 Escavatori o più (il suo valore di produzione è 3 o più), il suo costo diventa di 5 Escavatori. (Se il costo della Condotta è di 5 o meno, rimane invariato.)
	Centrale	Puoi eseguire una azione di produzione con un bonus di +2. La produzione può essere effettuata usando una qualsiasi delle tue Centrali, deve essere effettuata immediatamente e non ha nessun costo aggiuntivo (non devi piazzare Ingegneri).
	Una a tua scelta	Puoi usare Escavatori al posto di Betoniere, e viceversa, in qualsiasi combinazione.



Immagine	Struttura Costruita	Effetto Speciale
	Base	Quando usi questa tessera, non devi piazzare Ingegneri in uno spazio azione sulla tua plancia Compagnia. Inoltre, non devi inserire nella tua Ruota di Costruzione gli Escavatori richiesti per costruire questa Base. (Dal momento che non userai Ingegneri per svolgere questa azione, questa potrà essere la tua ultima azione del Round anche se hai finito gli Ingegneri).
	Elevazione	Guadagna 3 Punti Vittoria per ogni tua Diga che abbia almeno una Elevazione (tutte le tue Digue di livello 2 e 3).
	Condotta	Produci un numero di Unità Energia uguale al valore di produzione della Condotta che hai appena costruito moltiplicato per 2. L'energia prodotta viene segnata sul Tracciato Energia e può essere utilizzata per soddisfare un Contratto.
	Centrale	Guadagna 3 Punti Vittoria per ogni Centrale che hai costruito. Conta anche la Centrale che hai appena costruito.
	Una a tua scelta	Guadagna 3 Punti Vittoria per ogni tessera Tecnologia Avanzata che hai acquisito finora. Conta tutte le tue tessere Tecnologia Avanzata (anche questa) nella tua riserva personale e nella tua Ruota di Costruzione.



Appendice 5: Tessere Bonus

Le tessere Bonus vengono attivate durante la Fase Punteggio solo da quei giocatori che hanno prodotto almeno 6 Unità Energia nel round

corrente (vedi pag. 20), ma è molto difficile ottenere sempre una piena ricompensa!



Guadagna 2 Punti Vittoria per ogni Contratto che hai soddisfatto. Conta tutte le tessere Contratto (di qualsiasi tipo) a faccia in giù nella tua riserva personale.



Guadagna 5 Punti Vittoria per ogni Centrale che hai costruito.



Guadagna 4 Punti Vittoria per ogni Base che hai costruito.



Guadagna 4 Punti Vittoria per ogni Condotta che hai costruito.



Guadagna 4 Punti Vittoria per ogni Elevazione che hai costruito.



Guadagna 4 Punti Vittoria per ogni tessera Tecnologia Avanzata che hai acquisito. Conta tutte le tue tessere Tecnologia Avanzata nella tua riserva personale e nella tua Ruota di Costruzione. Le tessere Tecnologia base non contano.



Appendice 6: Tessere Obiettivo

Le tessere Obiettivo danno Punti Vittoria alla fine della partita (vedi pag. 21) a quei giocatori che hanno costruito più elementi che corrispondono alla richiesta della tessera. La richiesta suggerisce come costruire le strutture sulla Mappa durante la partita.

Per determinare la classifica dei giocatori per l'assegnazione delle ricompense, contate solo gli elementi che corrispondono alla richiesta. Per ogni tessera Obiettivo, il giocatore con più elementi guadagna 15 PV, il secondo guadagna 10 PV, il terzo guadagna 5 PV.



Tutte le Basi e tutte le Centrali che hai costruito in spazi costruzione che mostrano l'icona con il bordo rosso.



Tutte le Basi connesse da una Condotta del tuo colore con una Centrale del tuo colore. Se ci sono due Basi connesse alla stessa Centrale, entrambe contano.

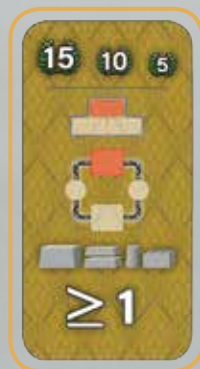


Tutte le strutture (di qualsiasi tipo) nell'area della Mappa (Montagna, Collina o Pianura in cui hai costruito il numero più alto di strutture.

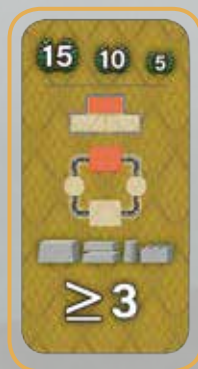


Tutte le strutture (di qualsiasi tipo) nell'area della Mappa (Montagna, Collina o Pianura in cui hai costruito il numero più basso di strutture.

Le prossime due tessere Obiettivo richiedono di costruire in bacini diversi. Contate tutti i bacini dove avete costruito il numero richiesto di strutture (di qualsiasi tipo).



Tutti i bacini in cui hai costruito almeno una struttura di qualsiasi tipo. Il massimo è una struttura in ciascuno dei dodici bacini.



Tutti i bacini in cui hai costruito almeno tre strutture di qualsiasi tipo (una Base con due Elevazioni vale tre strutture). Il massimo è tre strutture in cinque bacini.



CREDITI



Cranio Creations S.r.l.
Via del Caravaggio, 21
20144 - Milano - Italia
www.craniocreations.it

Autori: Tommaso Battista e Simone Luciani

Sviluppo Automa: Tommaso Battista

Illustrazioni: Antonio De Luca, Roman Kurteynikov, Mauro Alocci

Grafica: Ruslan Audia

Regolamento: Elisabetta Micucci

Edizione a cura di: Riccardo Rodolfi, Giuliano Acquati

Campagna KS a cura di: Luigi 'Bove' De Feo, Riccardo Rodolfi, Andrea De Feo

Ringraziamenti:



Vorrei ringraziare tutti coloro che hanno giocato Barrage fin dall'inizio, in particolare: Maria Chiara Calvani, Davide Paterna, Laura Calderoni, Marta Luis, Giacomo Capaldi, Tiziano Contorno (il Re), Renzo Bernardini, tutti gli amici del co-working di Libetta, Lara "il gioco delle fogne!", Davide Pellacani, Davide Malvestuto e tutti i playtester della prima edizione di AiG in Roma e di IdeaG a Torino. Un ringraziamento mai abbastanza grande a Virginio Gigli, Flaminia Brasini, Gabriele Ausiello, Marco Pranzo e Nestore Mangone: ho imparato tanto sui giochi (e molto altro) lavorando e divertendomi con loro. E Simone Luciani per tutte le "mele" che mi ha passato. Un ringraziamento a Carlo Trifogli, Luca Leoncavallo, Giuliano Girlando ed agli amici di Tivoli per la "spinta finale" e in particolare a Gaetano Cellizza e Francesca Giusti per l'accurato "playtesling" dell'automa. Vorrei dedicare questo gioco e tutti gli sforzi che sono stati necessari per crearlo, a Italo "IDO" Dell'Orsina (l'uomo che ha fermato l'acqua con l'acqua).



Ringrazio Tommaso per aver creduto in questo lungo percorso, Samantha perché c'è stata anche questa volta, Ido Traini, i Rolling Gamers, Claudio Cicalè, Daniel Marinangeli, i ragazzi della Torre Nera di Osimo, Franco Mari e i giocatori di Jesi, i giocatori di Spazio Ludico. Un ringraziamento particolare a Sandro Grilli, Luciano Neroni, Giuseppe D'Avella, Alfredo Vallorani che hanno giocato e rigiocato Barrage veramente tante volte.

Tutto lo staff Cranio Creations ringrazia calorosamente tutti coloro che hanno supportato il progetto Kickstarter: Barrage non sarebbe quello che è senza di loro!