

20° SECOLO

Traduzione by Rea Maurizio

Nel 20° secolo, ogni nazione è impegnata a svilupparsi e migliorare, ciascuna a suo modo. Alcune divengono leader nella finanza. Altre diventano centri di apprendimento. Sia la scienza che il commercio servono a spingere le nazioni verso il futuro - ma verso quale futuro? La crescita produce rifiuti, e grandi sviluppi si accompagnano con grandi costi per l'ambiente. Come faranno questi paesi del mondo ad attenuare le inevitabili catastrofi ecologiche? Il tuo obiettivo è quello di migliorare la qualità della vita, creando un luogo dove l'ambiente è sano come l'economia. Solo allora potrai considerare la tua nazione veramente sviluppata.

Il gioco consiste in sei round, durante i quali sorvegliarai l'urbanizzazione della tua nazione. Alcuni territori producono reddito, alcuni producono ricerca scientifica ed altri migliorano la qualità della vita. La tua ricerca permetterà di scoprire nuove tecnologie che plasmeranno lo sviluppo della tua nazione. La scienza può persino aiutare ad evitare catastrofi ecologiche. Alla fine di ogni round, i tuoi territori forniranno soldi e ricerca necessari per le sfide del prossimo round.

Accumulerai punti in ciascun round, in base alla qualità della vita della tua nazione. Alla fine dei round due e quattro, inoltre otterrai punti bonus per alcuni aspetti dello sviluppo della tua nazione. Alla conclusione del round sei, otterrai punti bonus in base al reddito della tua nazione, alla ricerca e alla qualità ambientale. Il giocatore con più punti vince, avendo sviluppato la nazione con il più alto tenore di vita.

COMPONENTI:

- 45 tessere territorio
- 30 tessere tecnologia
- 1 plancia di gioco
- 5 plance giocatori
- 1 tessera costo tecnologia a doppia-faccia
- 1 pedina del giocatore nei 5 colori
- 20 gettoni cittadino nei 5 colori
- 1 segnapunti nei 5 colori
- 95 cubi rifiuti
- 4 ponti
- 1 segnalino costo tecnologia
- 1 segnalino round
- 6 carte punteggio: 3 per il round due e 3 per il round quattro
- 94 monete e carte punti scienza

DISPOSIZIONE INIZIALE

DISPOSIZIONE DELLA PLANCIA

Disporre la plancia di gioco al centro del tavolo con accanto le tessere costo tecnologia a doppia-faccia. Saranno necessarie successivamente nel gioco. Scegliere a caso una delle carte punteggio II round ed una carta punteggio IV round. Disporle sugli spazi corrispondenti della plancia di gioco, scoperte, di modo che tutti possano vedere quali carte sono state scelte. Mettere le restanti carte punteggio nella scatola. Non saranno più necessarie in questa partita.

Nota: Se questo è la prima partita, o se stai insegnando il gioco a nuovi giocatori, suggeriamo di giocare senza queste carte punteggio.



TESSERE TECNOLOGIA E TERRITORIO

Separa le tessere territorio in quattro pile coperte, secondo il retro. Ci dovrebbe essere una pila di tessere di partenza, una pila per i round I e II, una pila per i round III e IV ed una pila per il round V. Mescola ogni pila separatamente. Disponi queste pile vicino alla plancia di gioco.

Fai lo stesso con le tessere tecnologia.



CARTE CATASTROFE

Scegli casualmente cinque carte catastrofe: due etichettate I-II, due etichettate III-IV, e una etichettata V. Impilale con I-II in cima, III-IV nel mezzo, e V sul fondo. Metti le restanti carte catastrofe nella scatola. Non saranno più utilizzate in questa partita.

Nota: Nessuno deve sapere quali carte catastrofe sono impilate. Non guardate le carte che vengono rimesse nella scatola.



DISPOSIZIONE INIZIALE DEL GIOCATORE

Ogni giocatore sceglie un colore e prende i gettoni cittadino, le pedine e il segnalino del suo colore. Il giocatore che odia di più i rifiuti pone la sua pedina sullo spazio di partenza del giocatore sopra la tessera territorio (lo spazio piccolo, a sinistra). Gli altri giocatori dispongono le loro pedine sullo spazio più grande. Il segnalino punteggio di ogni giocatore inizia sullo spazio 0 della pista dei punti vittoria.

TERRITORIO INIZIALE



Ogni giocatore prende la tessera territorio iniziale e ci mette sopra un cubo rifiuti e due gettoni cittadino. Il cubo rifiuti può andare dovunque. Il giocatore pone i suoi gettoni cittadino nelle due città che producono monete e punti scienza.

Una città produce 1 moneta e 1 punto scienza. L'altra produce 2 monete e 1 punto scienza. Così in totale 3 monete e 2 punti scienza.



Scritta a sinistra: gettoni cittadino

Scritta a destra: cubo rifiuti

PLANCIA DEL GIOCATORE



Ogni giocatore prende una plancia giocatore. La plancia giocatore ha delle piste indicatrici della produzione ed dell'inquinamento. I giocatori useranno dei loro gettoni cittadino come indicatori per questi valori. Ciascuno giocatore pone un gettone sullo spazio 3 monete per indicare che la sua nazione produce 3 monete ogni turno. Ogni giocatore pone un gettone sullo spazio 2 punti scienza per mostrare quanta scienza produce la sua nazione. Ogni nazione non produce (ancora) punti vittoria così ogni giocatore posizione un terzo gettone sul simbolo punti vittoria per indicare la mancata produzione dei punti. Per concludere, ogni giocatore pone un gettone sullo spazio 0 del suo indicatore inquinamento.

CARTE MONETA E PUNTI SCIENZA



Ogni giocatore inizia il gioco con 10 monete e 10 punti scienza, rappresentati dalle carte moneta e dalle carte punti scienza. Queste carte sono tenute segrete agli altri giocatori. Le carte restanti costituiscono la banca. I giocatori possono fare in qualunque momento dei cambi.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si compone di cinque round completi e di un sesto round più breve. Ciascuno round completo ha cinque fasi:

- **Disposizione iniziale**
- **Asta dei territori** (ed acquisto di tecnologia)
- **Impedire le catastrofi**
- **Manutenzione** (ed uso della tecnologia)
- **Produzione** (e riciclaggio)

Ciascuno turno pari ha una sesta fase:

- **Punteggio bonus**

Il VI round è abbreviato, consistendo soltanto nella manutenzione, produzione e nel punteggio bonus finale.

FASE 1: DISPOSIZIONE INIZIALE

Sposta il segnalino round sullo spazio corrispondente al nuovo round. Le pedine dei giocatori dovrebbero già essere sugli spazi sopra la sezione dell'asta del territorio sulla plancia di gioco. Per il I round, inizia il giocatore determinato secondo le regole della disposizione iniziale. Per i turni

successivi, il giocatore iniziale è la persona che ha ottenuto la catastrofe peggiore nel turno precedente.



Scritta a sinistra: spazio piccolo per la pedina giocatore iniziale

Scritta a destra: spazio grande per le restanti pedine dei giocatori

Se delle tessere territorio, tecnologia, o carte catastrofe sono rimaste sulla plancia dal turno precedente, rimuovile. Non saranno più necessarie in questa partita: rimettile nella scatola. Distribuisci le tessere nuovi territori, scoperte, dalla relativa pila. (Le tessere vengono da tre pile: una per i round I e II, una per i round III e IV ed una per il V round.) Fare lo stesso per le tessere tecnologia.

I simboli sulla plancia indicano che determinati spazi sono da usare soltanto quando ci sono più giocatori. Così in una partita a cinque giocatori, si distribuiscono 8 territori e 6 tecnologie. In una partita a quattro giocatori, si distribuiscono 6 territori e 5 tecnologie. In una partita a tre giocatori, si distribuiscono 5 territori e 4 tecnologie.

Nessuna nuova tessera tecnologia o territorio sarà più trattata successivamente nel turno. Queste saranno le uniche tessere disponibili in questo turno e ciascuna tessera invenduta sarà rimossa all'inizio del prossimo turno.

Rivela la carta superiore dalla pila catastrofe e ponila scoperta sullo spazio relativo della plancia di gioco.

I prezzi aumenteranno due volte durante il gioco. All'inizio del round III, coprendo lo spazio costo tecnologia con la tessera doppia-faccia costo tecnologia, in modo che il lato 3 monete sia scoperto. All'inizio del V round, lascia la carta sopra in modo che il lato 4 monete è scoperto. Il simbolo moneta indica il costo minimo di tessere territorio.

Il costo tecnologia è indicato dalla posizione dell'indicatore di costo tecnologia. Ponilo sullo spazio relativo dell'indicatore del costo tecnologia. (Nei turni I e II, l'indicatore di costo tecnologia è quello stampato sulla plancia di gioco. L'indicatore per i turni successivi è stampato sulle tessere doppia-faccia di costo tecnologia.) Per una partita a quattro/cinque giocatori, l'indicatore è posto tutto a sinistra. Per una partita a tre giocatori, l'indicatore inizia il round sul secondo spazio a sinistra. Le tecnologie diverranno più economiche durante l'asta dei territori, come spiegato sotto.



FASE 2: ASTA DEI TERRITORI (ED ACQUISTO TECNOLOGIA)

I territori sono venduti all'asta al migliore offerente. I giocatori possono acquistare uno o più tessere territorio durante questa fase. Ogni giocatore inoltre ottiene una possibilità di comprare una tecnologia dopo essersi ritirato dall'asta dei territori.

OFFERTA DELLE TESSERE TERRITORIO

Il giocatore iniziale (sopra lo spazio di sinistra) sceglie il primo territorio per l'asta e lo sposta sullo spazio asta (sotto l'indicatore del costo tecnologia). Il giocatore iniziale deve inoltre fare l'offerta di partenza. L'offerta di partenza minima è descritta al lato dell'indicatore del costo tecnologia (2 monete nei round uno e due, 3 monete nei round tre e quattro e 4 monete nel round cinque) ma il giocatore iniziale può offrire di più se lo desidera.

Tutti i giocatori prendono parte all'asta facendo offerte a turno, partendo dal giocatore a sinistra del giocatore iniziale e continuando in senso orario.

Nel suo turno di offerta il giocatore, ha tre opzioni:

- 1. Offrire più monete;**
- 2. Passare per l'attuale tessera territorio; o**
- 3. Ritirarsi dall'asta dei territori (e possibilmente comprare la tecnologia).**

Le offerte continuano intorno al tavolo, di modo che ogni giocatore (giocatore iniziale compreso) possa fare rialzi multipli delle proprie offerte.

Se un giocatore passa, non può più offrire successivamente per quella tessera territorio, ma ha ancora la possibilità di offrire per le altre tessere territorio. Se si ritira, non può più offrire per le altre tessere territorio di questo round. Se non ha abbastanza monete per battere l'offerta precedente, deve passare o ritirarsi; non può offrire più monete che non ha.

Una volta che tutti gli altri giocatori hanno passato o si sono ritirati, il giocatore che ha offerto di più fa quanto segue:

- **paga il numero di monete offerte** alla banca,
- **pone il territorio comprato all'asta** vicino alle sue altre tessere territorio,
- **sposta uno spazio verso la destra l'indicatore del costo tecnologia** (a meno che non sia già sull'ultimo spazio a destra)
- **pone uno dei suoi gettoni cittadino** sulla tessera territorio appena acquistata,
- **pone un cubo rifiuti** sulla tessera territorio,
- **diviene il nuovo giocatore iniziale** per l'asta seguente di questo round.

Un giocatore ottiene un cubo rifiuti per la prima tessera territorio acquista in questo round, due per la seconda, tre per la terza, ecc. l'ammontare dipende soltanto dal numero di tessere territorio comprate nel round, non dal numero totale di tessere territorio possedute.

Si noti che le decisioni circa dove attaccare i territori e dove disporre il gettone cittadino non sono fatti fino al round successivo, durante la fase Manutenzione.

Il nuovo giocatore iniziale sceglie il territorio seguente da mettere all'asta e fa un'offerta di apertura. I giocatori ritirati non possono partecipare, ma chi ha passato per il territorio precedente avrà ancora la possibilità di fare offerte per il nuovo territorio, passare, o ritirarsi. Il vincitore di ogni asta diventa il giocatore iniziale per l'asta seguente e le aste continuano fino a che tutti i giocatori si sono ritirati.

Il giocatore iniziale può decidere di ritirarsi anziché scegliere il territorio seguente da mettere all'asta. Se il giocatore iniziale non ha abbastanza monete per l'offerta minima, deve ritirarsi invece di selezionare il territorio. Quando il giocatore iniziale si ritira invece di selezionare il territorio, il nuovo giocatore iniziale sarà il giocatore seguente in ordine in senso orario che non si è ritirato. Il nuovo giocatore iniziale allora ha la possibilità di selezionare il territorio (e di fare un'offerta di apertura) o ritirarsi.

Se un giocatore è l'unico giocatore non ritirato, può acquisti quante tessere territorio restanti vuole, al prezzo minimo. Non dimenticare, tuttavia, che i territori supplementari portano rifiuti supplementare.

RITIRO E ACQUISTO DELLE TESSERE TECNOLOGIA

Quando un giocatore si ritira dall'asta dei territori, ha una possibilità di comprare le tessere tecnologia. Ci sono due possibilità per ritirarsi:

- **quando è il tuo turno di fare l'offerta sulla tessera territorio corrente**

• **quando sei il giocatore iniziale ed è il momento di scegliere la tessera territorio da mettere all'asta.**

Se un giocatore passa l'offerta per la tessera territorio, non perde la possibilità di ritirarsi fino al suo prossimo turno di fare un'offerta sulla tessera territorio seguente o di scegliere la tessera territorio da mettere all'asta.

Quando un giocatore si ritira, sposta la sua pedina su uno spazio sotto l'indicatore del costo tecnologia. (L'ultimo giocatore ritirato ottiene lo spazio giocatore iniziale. Tutte le altre pedine vanno sullo spazio più grande.) Un giocatore può comprare qualunque tecnologia disponibile pagando il numero di punti scienza riportati dall'indicatore di costo tecnologia. Questa è l'unica possibilità del giocatore di comprare tecnologia in questo round.

L'ordine è importante. Il primo giocatore ritirato ottiene la prima scelta delle tecnologie. Si noti che l'indicatore dei costi tecnologia si muove a destra solo dopo che un territorio è vinto nell'asta, così chiunque si ritiri durante l'asta per lo stesso territorio pagherà lo stesso prezzo per una nuova tecnologia. Coloro che si ritirano dopo che alcuni territori sono stati venduti all'asta avranno un prezzo più alto per le tecnologie. Alla fine, ogni giocatore si ritirerà dall'asta dei territori (a causa della mancanza di fondi, della mancanza di territori, o della perdita di interesse) in modo che ognuno abbia la possibilità di comprare una tecnologia in ogni round.

Quando un giocatore compra le tessere nuova tecnologia, paga il numero richiesto di punti scienza alla banca e prende le tessere. La maggior parte delle tecnologie hanno un effetto ecologico immediato, indicato da uno o più simboli nell'angolo superiore sinistro:



Prendi il numero indicato di cubi rifiuti e ponili vicino alle tue tessere territorio. (Il giocatore disporrà questi rifiuti sui territori durante la manutenzione.)





Sposta il tuo indicatore di inquinamento (sulla tua plancia del giocatore) uno spazio verso sinistra.



Sposta il tuo indicatore di inquinamento uno spazio verso destra

L'effetto ecologico immediato della tecnologia avviene soltanto una volta durante il gioco: subito dopo l'acquisto delle tessere tecnologia.

C'è un limite minimo e massimo della qualità ambientale del giocatore. Se  o  spostano l'indicatore oltre l'indicatore di inquinamento, lascialo dov'è.

Alcune tecnologie (quelle con le costruzioni ed i binari ferroviari) sono istituzioni aggiunte alla nazione del giocatore durante la manutenzione. Alcune danno al giocatore un'abilità da usare una sola volta. Alcune danno al giocatore un'abilità da usare ogni turno. Le informazioni complete sulle tecnologie sono incluse nel capitolo Tecnologie.

Esempio

Il blu inizia le offerte nel round uno. Mette un territorio sullo spazio dell'asta ed offre 2 monete. Il verde offre 3. Il giallo passa. Il blu decide di passare e il verde vince l'asta. Sposta di uno spazio a destra l'indicatore del costo tecnologia. Paga 3 monete, prende il territorio e ci mette 1 gettone verde e 1 gettone rifiuti.

Il verde sceglie la tessera territorio successiva per l'asta. Il giallo conquista l'asta con un'offerta di 5. Il giallo muove l'indicatore del costo tecnologia uno spazio a destra. Il giallo paga 5 monete, prende il territorio e ci mette sopra 1 segnalino giallo e 1 cubo rifiuti. Il giallo ottiene il diritto di scegliere il territorio seguente. Il giallo apre con un'offerta di 5 monete (che è tutto ciò che ha). Il blu offre 6. Il verde 7. Il giallo non può offrire di più. Invece di passare, sceglie di ritirarsi. Sposta la sua pedina verso lo spazio più grande sotto la tessera tecnologia e ne compra una per 1 punto scienza. Il blu passa per la tessera territorio, in modo da fare vincere il verde con 7. Il verde muove

di uno spazio a destra l'indicatore del costo tecnologia. Il verde paga 7 monete, prende il territorio e ci mette 1 segnalino verde e 2 cubi rifiuti.

Il verde non ha altre monete, così deve ritirarsi dall'asta. Pone la sua pedina al lato di quella del giallo e sceglie una tecnologia. (Che ottiene gratis.)

Il blu è l'unico giocatore rimasto nell'asta. Può comprare entrambe i territori restanti al prezzo minimo: 2 monete ciascuno. L'ordine è importante perché il primo territorio comprato avrà 1 cubo rifiuti e il secondo 2. Una volta che tutti i territori sono aggiudicati, il blu non ha scelto di ritirarsi. L'indicatore del costo tecnologia è al limite destro della pista, in modo che il blu può ottenere qualunque tessera tecnologia restante gratis. Allora sposta la sua pedina verso lo spazio del giocatore iniziale sotto le tessere tecnologia. Il blu inizierà le offerte sulle catastrofi.



CONSOLAZIONE


In certi casi, può accadere che un giocatore non vinca aste nel round e non ottenga nuovi territori. Per compensare questa sfortuna, il giocatore riscuote denaro dalla banca: 4, 5, o 6 monete, secondo il round. (Prendere il prezzo minimo delle tessere territorio ed aggiungere 2.)


Si noti che persino un giocatore senza monete avrà una possibilità di comprare una tessera tecnologia quando si ritira dall'asta.

FASE 3: IMPEDIRE LE CATASTROFI

Alla conclusione della fase asta dei territori, le pedine di tutti i giocatori sono sotto l'indicatore del costo tecnologia e al lato della carta catastrofe. Ora è tempo di cominciare a occuparsi di queste catastrofi. In una partita a cinque giocatori, si applicano tutte e cinque le colonne della carta catastrofe. In una partita a quattro giocatori, ignora la colonna identificata per cinque giocatori. In una partita a tre giocatori, ignora quella colonna e la colonna identificata per quattro giocatori. Per fare ciò più chiaramente, puoi usare i segnalini dei colori rimanenti per coprire queste colonne sulla carta.

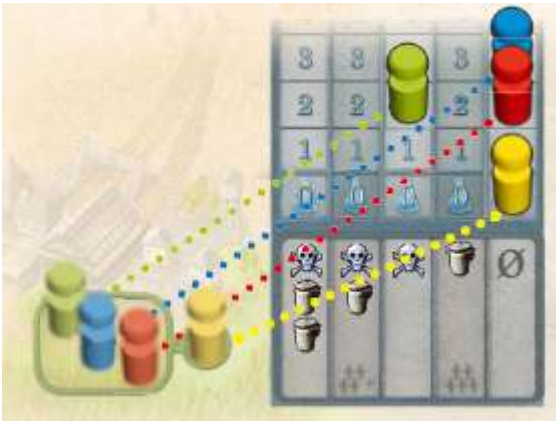
La maggior parte delle colonne hanno icone di inquinamento  o rifiuti  - o entrambi!

Ogni icona  rappresenta un cubo rifiuti che è acquisito “dal vincitore,, della catastrofe.

Ciascuna icona  richiede “al vincitore,, di spostare di uno spazio a sinistra il suo indicatore di inquinamento. Ciò significa che la prima colonna della carta catastrofe è la forza completa della catastrofe, mentre l'ultima colonna (quella vuota) rappresenta gli sforzi che evitano completamente la catastrofe.

Il giocatore ritirato per ultimo dall'asta dei territori dovrebbe disporre la sua pedina sullo spazio del giocatore iniziale. Questo giocatore apre l'offerta sulle catastrofi scegliendo una colonna e offrendo un certo numero di punti di scienza.

Le offerte seguono intorno al tavolo, in senso orario. Per indicare un'offerta, un giocatore pone la sua pedina sul numero corrispondente in quella colonna. L'offerta minima è 0 e la massima è 25. Il giocatore non può offrire più punti scienza che può pagare. Quando un giocatore offre su una colonna in cui c'è già una pedina, deve fare un'offerta più alta.



Il giallo è il giocatore iniziale. Sceglie la colonna più a destra. Il verde sceglie la colonna centrale. Il colore rosso vuole la stessa colonna del giallo, così deve offrire di più. Anche il blu vuole quella colonna, così deve offrire di più di entrambi.

Dopo che ogni giocatore ha posto la sua pedina sulle piste delle offerte, le offerte continuano, in ordine in senso orario, fino a che non ci sia soltanto una pedina in ogni colonna disponibile.

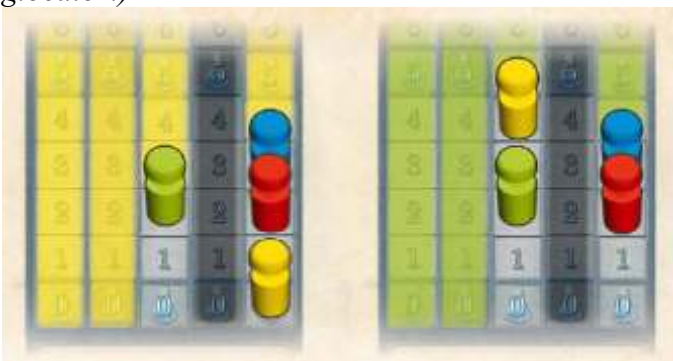
Nel turno del giocatore, ci sono due possibilità:

1. **La sua pedina contrassegna l'offerta più alta per quella colonna.** In questo caso, il gioco passa a sinistra. Non può cambiare le colonne a meno che qualcuno offra più di lui.

Nel nostro esempio precedente, se fosse il turno del blu o del verde, essi dovrebbero passare.

2. **La sua pedina è sotto una o più altre pedine in quella colonna.** In questo caso, deve fare una nuova offerta. Può scegliere qualsiasi colonna (colonna corrente compresa) facendo l'offerta più alta su quella colonna.

Il giallo può scegliere qualunque spazio evidenziato (la colonna scura non è usata in un partita a 4 giocatori)




Ora gioca il verde. Può scegliere qualunque spazio evidenziato.

Quando c'è esattamente una pedina in ogni colonna disponibile, le offerte cessano. Paghi i punti scienza offerti alla banca e raccogli i risultati della catastrofe scelta.



Per ogni icona , il giocatore prende un cubo rifiuti e lo mette davanti a se.



Per ogni icona , il giocatore sposta il suo indicatore inquinamento di uno spazio a sinistra (a meno che l'indicatore sia già al limite sinistro).

La colonna estrema a sinistra è la catastrofe peggiore. Il giocatore che “vince”, questo disastro aprirà il prossimo round di asta dei territori.

FASE 4: MANUTENZIONE (ED USO DELLA TECNOLOGIA)

Per accelerare il gioco, tutti i giocatori possono occuparsi simultaneamente della manutenzione. Tuttavia, se un giocatore vuole basare le sue decisioni sulle azioni degli altri, i giocatori dovrebbero fare la manutenzione in sequenza, a cominciare dal giocatore nella colonna estrema a sinistra e continuando in senso orario.

COLLOCAZIONE NUOVI RIFIUTI

In primo luogo, un giocatore deve disporre tutti i cubi rifiuti ottenuti in questo round (dalla sua nuova tecnologia e dalle sue catastrofi ecologiche). I cubi rifiuti sono posti sempre sulle tessere territori, non sulle tessere istituzioni. I rifiuti accumulati in questo turno dovrebbe essere disposti sulle tessere territori acquistate in questo turno, ma si può scegliere quanti ne andranno su ogni tessera. Se non ha acquistato nuove tessere territorio in questo turno, pone i nuovi cubi rifiuti sui territori che sono già parte della sua nazione.

La posizione esatta dei cubi rifiuti sulle relative tessere non ha importanza (ma cerca di non coprire città, ferrovie, o icone di produzione). Diversamente dal gettone cittadino, il cubo rifiuti appartiene all'intera tessera territorio, non a una città in particolare.

Si noti che solo i rifiuti dalle tecnologie e dalle catastrofi si distribuiscono ora. I rifiuti venuti con le tessere territori comprate dal giocatore devono rimanere su quelle tessere (per ora).

AGGANCIO DEI NUOVI TERRITORI ED ISTITUZIONI

I giocatori seguenti aggiungono i nuovi territori acquistati (e istituzioni) alla loro nazione. Le tessere sono disposte come in una griglia. Ogni tessera ha quattro orientamenti possibili e tutti si possono usare. Ogni nuova tessera dovrebbe collegarsi alle tessere già presenti, bordo con bordo o angolo con angolo. Si possono attaccare nuove tessere in qualsiasi ordine. Per i binari ferroviari che lasciano il bordo di una tessera non è richiesto che si abbinino con le piste sulle altre tessere.

Se un giocatore acquista una nuova istituzione (una tessera tecnologia con edifici e binari ferroviari) la aggiunge alla sua nazione come qualsiasi tessera territorio.

COLLOCAZIONE DEI NUOVI CITTADINI

Mentre attacca le nuove tessere territorio, un giocatore deve decidere dove lavoreranno i suoi nuovi cittadini. Ogni territorio porta un gettone cittadino, ma molti territori hanno due città. Il suo nuovo cittadino può lavorare solo in uno di esse. Scegli saggiamente la città perché poi sarà difficile spostare il gettone cittadino.

Le icone indicano cosa la città produce quando è occupata da un gettone cittadino. Nessuna città può avere più di un gettone, ma alcune città non ne avranno nessuno. Le città possono produrre monete, punti scienza e punti vittoria. Alcune città hanno centri riciclaggio, che possono essere usati durante la fase produzione. Le città libere non producono niente ed i loro centri riciclaggio non funzionano.

Si noti che i cittadini appena acquistati non sono liberi di lavorare in qualunque città della nazione. Devono lavorare in una città delle tessere con cui sono venuti (almeno per ora).

USO DELLE TECNOLOGIE

Una volta che avete tutti i nuovi rifiuti assegnata alle tessere territorio, tutti i vostri nuovi cittadini sono alle città e che tutti i nuovi territori (ed istituzioni) sono state aggiunti alla tua nazione, potete usare tutte le abilità speciali che danno le vostre tecnologie. Per esempio, se avete una treno, potete trasportare un gettone cittadino alla volta. Vedi il capitolo tecnologia per i particolari.

AGGIORNAMENTO DEGLI INDICATORI DI PRODUZIONE

Per concludere, un giocatore deve aggiornare i suoi indicatori di produzione per rispecchiare la sua produzione corrente di monete, punti scienza e punti vittoria. Non c'è un limite massimo alla produzione. Se produci più di 10 di qualcosa, lo indicherai con più gettoni:

Esempio: Per indicare un reddito di 23 monete, metti 2 gettoni sopra lo spazio 10 ed un gettone sullo spazio 3.



In qualunque momento del gioco, è possibile verificare i valori riportati sugli indicatori di produzione contando le icone prodotte di ogni città occupata nel nazione. Tuttavia, gli indicatori dovrebbero essere mantenuti aggiornati in modo da non sprecare tempo a ricontare.

FASE 5: PRODUZIONE (E RICICLAGGIO)

In questa fase, le città occupate dei giocatori producono il numero indicato di monete, punti scienza e punti vittoria. Avendo i giocatori appena contato questi valori alla conclusione della fase manutenzione, gli indicatori sulle plance giocatori dovrebbero dire quanto ottengono di ognuno. Inoltre questa volta hanno una possibilità di usare le funzionalità dei centri riciclaggio.

OTTENERE CARTE E SEGNARE PUNTI

Dalla banca, prendi le carte moneta che rappresentano il numero delle monete prodotte. Lo stesso per le carte punti scienza. (Ricorda: i giocatori possono fare dei cambi in qualunque momento.) Poi, i giocatori spostano i loro contatori uno spazio in avanti per ogni punto vittoria prodotto.

Esempio

Dopo la manutenzione, gli indicatori di produzione del rosso dovrebbero essere:



Il rosso ottiene 12 carte moneta ed 7 punti scienza dalla banca. Il rosso sposta il suo segnapunti avanti 8 spazi sul pista punteggio.



RICICLAGGIO

La fase di produzione dà anche la possibilità ai giocatori di usare i loro centri riciclaggio in funzione. Soltanto i centri riciclaggio delle città occupate sono in funzione. Ogni centro riciclaggio in funzione può rimuovere 1 cubo rifiuti. Il cubo rifiuti deve rispettare uno dei seguenti test di verifica:

- o il cubo si trova sulla stessa tessera territorio del centro riciclaggio;
- o il cubo si trova sulla tessera territorio adiacente al centro riciclaggio e c'è un collegamento ferroviario diretto al centro riciclaggio fra le due tessere



Il centro riciclaggio può rimuovere questi rifiuti.

Il centro riciclaggio non ha cittadini da far lavorare. Non potrà rimuovere alcun rifiuto.



Il centro riciclaggio può rimuovere questi rifiuti.



La linea ferroviaria unisce i rifiuti con le altre tessere, ma non con il centro riciclaggio. Questi rifiuti non possono essere rimossi.



Le due tessere inferiori sono adiacenti. Ma la linea ferroviaria tra le due non va così lontano. I rifiuti non possono essere rimossi.

Le due tessere superiori toccano in un angolo un centro riciclaggio. Questo non è sufficiente. I rifiuti non possono essere rimossi.

Una volta che un giocatore si è occupato della sua produzione e del riciclaggio, sposta la sua pedina di nuovo nella sezione asta dei territori sulla plancia di gioco per indicare che è pronto per il prossimo round. Il giocatore che ha ottenuto la peggiore catastrofe (estrema sinistra) muove verso lo spazio del giocatore iniziale. Tutti gli altri giocatori muovono verso lo spazio più grande.

FASE 6: PUNTEGGIO BONUS

I punti vittoria prodotti dalle città dei giocatori sono segnati ogni round durante la produzione. Tuttavia, alla fine del round II, IV e VI, i giocatori guadagnano punti bonus.

Le carte punteggio sono state scelte a caso, all'inizio del gioco. Esse dovrebbero essere tenute scoperte, in modo che i giocatori conoscano i criteri dei bonus fin dall'inizio.

Nota: Si consiglia di giocare la prima partita senza le schede di valutazione per i round due e quattro. In questo gioco semplificato, si continuano a produrre punti vittoria durante la produzione, ma non si avrà alcun punteggio bonus alla fine del gioco.

ROUND DUE CARTE PUNTEGGIO



Ottieni un punti vittoria per ogni moneta e ogni punto scienza che la tua città ha prodotto in questo round (come riportato dai tuoi indicatori).



Ottieni un punti vittoria per ogni punti vittoria guadagnato nel corso dei primi due round (in modo da raddoppiare il numero di punti vittoria attualmente posseduti).




Ottieni 6 punti vittoria per ogni tessera territorio che non ha cubi rifiuti (le tessere tecnologia non contano come tessere territorio.)

ROUND QUATTRO CARTE PUNTEGGIO



Ottieni 2 punti vittoria per ogni centro riciclaggio in funzione. Ottieni anche un punti vittoria per ogni moneta che la tua città ha prodotto in questo round.



Se il vostro indicatore di inquinamento è su uno spazio col simbolo , ottieni il numero indicato di punti. In caso contrario, ottieni zero punti (ma questa volta non ottieni nessuna sanzione). Ad ogni modo, ottieni anche un punto vittoria per ogni punto vittoria che le tue città hanno prodotto in questo round. (Quindi, il numero sull'indicatore dei punti vittoria si conta due volte: una volta durante la produzione e una volta durante il punteggio bonus)



Ogni tessera territorio (non tessera tecnologia) senza rifiuti dà 2, 3 o 4 punti vittoria, a seconda della posizione del indicatore di inquinamento. (L'indicatore di inquinamento è diviso in tre sezioni.) Per


ogni cubo rifiuti della tua nazione, sposta indietro di uno il tuo punteggio. Ottieni un punto vittoria per ogni punto scienza che la tua città ha prodotto in questo round.


ROUND SEI PUNTEGGIO BONUS



Il punteggio bonus alla conclusione del sesto round è sempre lo stesso, anche per la tua prima partita.

- **Ogni tessera territorio senza rifiuti** dà al giocatore 2, 3 o 4 punti vittoria, come determinato dal tuo indicatore di inquinamento. (Le tessere tecnologia non contano come tessere territorio.)
- **Ogni tessera territorio con 1 rifiuto** è neutra e non dà al giocatore bonus o penalità.
- **Ogni tessera territorio con più di 1 rifiuto** dà al giocatore una penalità crescente:
 - 2 rifiuti è -5;
 - 3 rifiuti è -10;
 - 4 rifiuti è -15;
 - ecc.

- **Un giocatore ottiene punti vittoria per la qualità ambientale**  o **prende penalità per**

l'inquinamento , come indicato dal numero sotto il suo indicatore di inquinamento.

I giocatori inoltre ottengono punti anche **per essere migliori degli avversari nel commercio e nella scienza**. Tutti i giocatori rivelano le loro carte moneta. Il giocatore con più monete ottiene 8 punti. Il secondo giocatore ottiene 5 punti. Il terzo giocatore ottiene 3 punti. Il quarto giocatore ottiene 1 punto. Per ottenere i punti, i giocatori devono avere almeno 1 moneta.

Il giocatore con meno monete ottiene sempre 0 punti per il commercio. Così in una partita a quattro giocatori, si assegnano solo bonus da 8, 5 e 3. In una partita a tre giocatori, si assegnano bonus da 8 e 5.

Dopo l'assegnazione dei punti per le monete, si rivelano le carte punti scienza e si danno i punteggi allo stesso modo.

In caso di parità, sommare i punti in questione e dividerli per il numero dei giocatori pari, arrotondando per difetto, secondo le indicazioni di questo esempio:

Verde e blu hanno 17 monete, il rosso 12 ed il giallo 7. Verde e blu sono pari per i primi due posti. Si dividono 13 punti (8 + 5=13), in modo che ciascuno ottiene 6 (e il punto restante è perso). Il rosso segna 3 punti vittoria per il commercio. Il giallo non ottiene niente.

Il giallo ha 12 punti scienza, mentre il rosso, blu e il verde 9 ciascuno. Il giallo ottiene 8 punti vittoria per avere più scienza. Gli altri tre giocatori devono dividersi 8 punti (5+3=8), in modo che ciascuno ottiene 2 (e 2 punti sono persi con l'arrotondamento).

Si noti che questi punti bonus sono segnati confrontando le carte che rimaste in mano ai giocatori, non confrontando gli indicatori di produzione.

ROUND SEI

Il round sei è più breve. Si salta l'asta territori e catastrofe e si va direttamente alla manutenzione. Così il round sei ha tre fasi:

- **Manutenzione** (uso della tecnologia)
- **Produzione parziale** (e riciclaggio)
- **Punteggio bonus**

Poiché i giocatori non ottengono nuove tessere, la sola cosa da fare per i giocatori durante la manutenzione è usare le loro tecnologie.

Nel sesto round, i giocatori non ottengono nuove monete o punti scienza durante la produzione. Tuttavia, producono punti vittoria, come al solito, ed hanno un'ultima possibilità di usare i loro centri riciclaggio.

Il punteggio bonus alla conclusione del sesto round è quello riportato sulla carta punteggio sulla plancia di gioco. Ciò è spiegato dettagliatamente nella sezione precedente.

FINE DEL GIOCO

Dopo aver annotato i punti bonus del sesto round, il gioco si conclude.

VINCERE IL GIOCO

Il vincitore è il giocatore con più punti vittoria. I pareggi sono superati in favore del giocatore con meno cubi rifiuti. (Se i giocatori sono ancora pari, ci sono più vincitori.)

TECNOLOGIE

Ci sono tre tipi di tecnologie:

1. **Istituzioni** (assomigliano alle tessere territorio con le costruzioni ed i binari ferroviari).
2. **Tecnologie monouso** (hanno un'illustrazione all'interno di una struttura quadrata bianca accesa).
3. **Tecnologie multiuso** (hanno un'illustrazione all'interno di una struttura quadrata grigia). *Nota: C'è una coppia di tessere tecnologia miste con entrambe le tipologie. Devi trattare ogni tecnologia separatamente per queste tessere.*

ISTITUZIONI

Le istituzioni sono **miniere** (aumentano la produzione di monete), o **laboratori** (aumentano la produzione di scienza), o **ospedali** (aumentano la produzione di punti vittoria). Un'istituzione appena acquistata si aggiunge alla nazione dei giocatori durante la manutenzione, secondo le regole per l'aggancio delle nuove tessere territorio. Tuttavia, per il punteggio, le istituzioni non contano come le tessere territorio. Un'istituzione non ha mai gettoni cittadino o cubi rifiuti. Le ferrovie non possono trasportare rifiuti tramite le tessere istituzione (i cittadini possono essere trasportati, come spiegato sotto, nella sezione sulle locomotive).

Le istituzioni non producono direttamente monete, punti scienza, o punti vittoria. Invece, possono migliorare la produzione di una città sulle tessere adiacenti. Per ottenere il premio produzione rappresentato sulle tessere tecnologia, la città deve essere occupata da un gettone cittadino. Una città non ottiene un premio produzione per qualcosa che non può produrre da se. La città e l'istituzione devono essere su tessere adiacenti e collegate da una linea ferroviaria che non passi attraverso altre città. Tuttavia, se due città sono collegate ad un'istituzione adiacente da un collegamento ferroviario che si biforca prima di raggiungere qualsiasi città, entrambi possono ottenere il premio produzione.



Questa nazione produce 4 monete, 8 punti scienza e 1 punto vittoria. Il laboratorio aumenta la produzione di scienza nelle città A e B. Ciascuna produce 3. La città C produce soltanto 2 perché non è collegata al laboratorio da una ferrovia. La città D è collegata, ma non produce punti scienza da se, così non ottiene bonus.



Questa nazione produce 3 monete, 4 punti scienza e 0 punti vittoria. La città E non può ottenere il bonus per il laboratorio perché il collegamento ferroviario passa attraverso un'altra città. La città F ottiene il bonus e produce 2 punti scienza.

TECNOLOGIE MONOUSO

Queste tecnologie non sono collegate alle tessere territorio della tua nazione. Tienile vicino alla tua plancia giocatore. Le tecnologie **ponte**, **lavoratori**, e **raccolta differenziata** possono essere usate soltanto una volta. La tecnologia **parco** ha solo un impatto ecologico.



LAVORATORI

Un progresso medico permette di aumentare la popolazione della tua nazione. Metti un tuo gettone cittadino su questa tessera tecnologia. Durante la fase manutenzione di qualunque round, puoi mettere questo gettone cittadino in una qualsiasi città libera della tua nazione. Quindi è una tecnologia da usare una volta sola; da solo 1 gettone, non uno in ciascuno round. Tuttavia, il gettone ottenuto è permanente. Una volta posto, è come tutti gli altri nella tua nazione.



PONTE

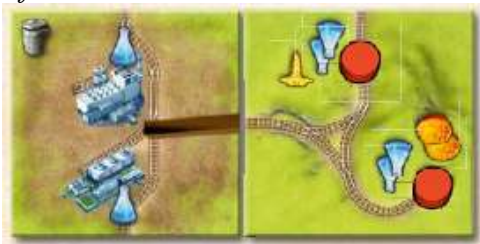
I tuoi ingegneri hanno costruito un ponte. Prendi un ponte e mettilo su questa tessera tecnologia. Durante la fase manutenzione di qualunque round puoi aggiungere un nuovo ponte al tuo sistema ferroviario, come spiegato sotto. Quindi è una tecnologia da usare una volta sola; da soltanto un ponte. Una volta che il ponte è messo, diventa una parte permanente del territorio; non può più essere spostato successivamente.

Un ponte funziona come un binario ferroviario supplementare. Quando il ponte è posto, deve conformarsi alle seguenti regole:

1. Il ponte deve essere interamente su una tessera (tessera territorio o tessera istituzione).
2. Il ponte deve essere diritto (ma può avere qualunque la lunghezza).
3. Il ponte non può attraversare i binari ferroviari o le città (ma può concludersi in una pista o città).



Questo ponte permette che il centro riciclaggio sulle tessere territorio di destra elimini il cubo rifiuti sulle tessere territorio di sinistra.



Il ponte permette che il laboratorio aumenti di 1 la produzione di punti scienza di ogni città.



Questo ponte è illegale perché è su due tessere.



Entrambi i ponti sono stati disposti durante la singola fase di manutenzione. Ora il giocatore può utilizzare un treno (vedi sotto) per spostare il gettone cittadino dalle tessere territori di sinistra verso la città libera sulle tessere territori di destra. (O spostare l'altro gettone da destra verso sinistra.)



Senza il ponte, l'ospedale avvantaggia soltanto una città. In entrambi gli esempi, un ponte permette che due città ottengano il premio produzione dall'ospedale.




RACCOLTA DIFFERENZIATA

I tuoi ingegneri hanno sviluppato una campagna di riciclaggio. Durante la fase manutenzione di qualsiasi round, puoi rimuovere 1 cubo rifiuti da qualsiasi tessera territorio. Può essere usata soltanto una volta nella fase manutenzione. Non è possibile pagare di più per rimuovere più rifiuti.



PARCO

Diversamente dalle altre tecnologie da usare una volta sola, il parco non da un'abilità da usare una volta. Invece, ha un effetto ecologico immediato (indicato dal  nell'angolo superiore sinistro).

TECNOLOGIE MULTIUSO

Queste tecnologie non sono collegate alle tessere territorio della tua nazione. Mettile vicino alla tua plancia giocatore. Danno un'abilità speciale da poter usare una volta durante ogni fase manutenzione.



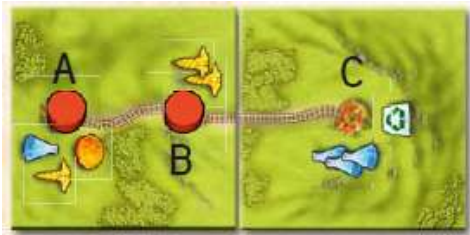
TRENO

Hai sviluppato una linea ferroviaria passeggeri. Questo è l'unico modo per spostare un gettone cittadino una volta messo sulla città. Durante ogni fase manutenzione, il treno permette di spostare un gettone cittadino in una città libera. Le due città devono essere collegate dai binari ferroviari (o ponti) che non passano attraverso altre città. Il collegamento può attraversare una o più tessere istituzione.

Questi sono tre esempi di movimenti legali usando il treno.



Locomotive multiple permettono movimenti multipli.



Non è legale spostare il gettone cittadino dalla città A verso la città C perché il collegamento ferroviario passa attraverso la città B. (anche se la città B era libera, questo non sarebbe legale.) Tuttavia, se hai 2 locomotive, puoi spostare il gettone da B a C, poi muovere il gettone da A a B nello stesso round, che realizza il risultato voluto.



TRASPORTO RIFIUTI

I treni sono meravigliosi, ma a volte avrai bisogno dei camion rifiuti. Questa tecnologia permette di spostare 1 cubo rifiuti da qualunque tessera territorio verso qualunque altra tessera territorio nella tua nazione, senza riguardo alla distanza o ai collegamenti ferroviari. Puoi usarlo una volta nella fase manutenzione. Ricorda: La manutenzione avviene prima della produzione (e del riciclaggio) così il cubo rifiuti che muovi può essere riciclato dopo questo round.



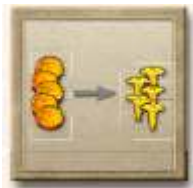
RICICLAGGIO

I tuoi scienziati hanno sviluppato una nuova tecnologia di riciclaggio. Durante la fase di manutenzione di ogni round, puoi pagare il costo indicato per rimuovere 1 cubo rifiuti da qualsiasi tessera territorio. (la tecnologia permette soltanto di rimuovere 1 cubo rifiuti per round; non puoi pagare di più per rimuovere più rifiuti.) Puoi usare questa tecnologia anche se non hai centri riciclaggio in funzione. Ricorda: La manutenzione avviene prima della produzione, così pianifica per avere abbastanza denaro per pagare questa abilità.



PULIZIA AMBIENTALE

A volte la tecnologia può realmente risolvere i tuoi problemi. Questa tecnologia permette pagando il costo indicato di spostare il tuo indicatore di inquinamento uno spazio a destra. Può essere usata soltanto una volta nella fase manutenzione. Non è possibile pagare di più per spostare l'indicatore più spazi. Ricorda: La manutenzione avviene prima della produzione, così pianifica per avere abbastanza denaro per pagare questa abilità.



QUALITÀ DELLA VITA

Questa tecnologia permette di migliorare il tenore di vita del tua nazione, ad un prezzo. Una volta nella fase manutenzione, puoi pagare il costo indicato per il numero di punti vittoria indicato. Non è possibile pagare di più per maggiori punti vittoria e non è possibile pagare parte del costo per ottenere un beneficio parziale. Ricorda: La manutenzione avviene prima della produzione, così pianifica per avere abbastanza denaro per pagare questa abilità.

NOTA SULLE TECNOLOGIE ROUND CINQUE

Può sembrare che il round cinque sia troppo lontano per investire nelle tecnologie multiuso, ma ricorda che la tecnologia multiuso acquistata nel round cinque può essere usata due volte: una volta durante il round cinque ed una volta durante il round sei.