

Traduzione di Gamesbusters

Versione 1.0 – Novembre 2003



*<http://www.gamesbusters.com>
e-mail: info@gamesbusters.com*

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.
Tutti i diritti sul gioco "Industria" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Un gioco di Michael Schacht per 3-4 persone

Dalle miniere di Creta alle fabbriche di robot fate accrescere il vostro impero finanziario attraverso 5 epoche. Sperimentate il motore a vapore, le prime macchine e l'elettricità. Costruite fabbriche

ed ottenete i diritti per costruire strade e acquedotti perché alla fine ciò vi porterà parecchi punti. Una buona strategia vi aiuterà alla fine a diventare il gran Mogol dell'industria!!



Componenti

- 60 tessere industria (12 per epoca) che mostrano fabbriche, tecnologie, risorse e vari bonus. Il retro mostra l'epoca.



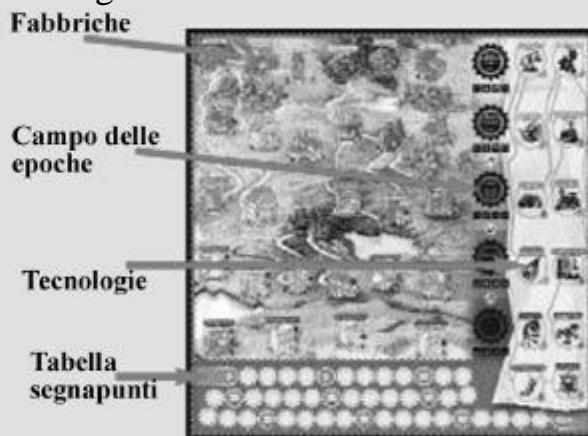
- 4 x 20 indicatori nei colori dei giocatori



- 4 indicatori di punti vittoria



- Una mappa di gioco che mostra a sinistra le fabbriche, al centro le epoche e a destra le tecnologie. Alcune fabbriche e tecnologie sono connesse con altre



- 30 monete (grigie da 1 dollaro e gialle da 5 dollari)



- 2 grandi indicatori per il primo giocatore e per segnare le epoche)

Scopo del gioco

Fabbriche e tecnologie vengono contese all'asta. Cercate di ottenerle al miglior prezzo per guadagnare denaro extra. Pianificate con molta attenzione la crescita del vostro impero perché il danaro è davvero poco.

Alla fine del gioco otterrete dei bonus per le varie combinazioni di fabbriche e tecnologie.

Preparazione

Aprite la mappa al centro del tavolo e piazzate l'indicatore delle epoche sulla prima.

Ogni giocatore riceve 4 \$ che terrà ben visibili. Il resto del denaro formerà la banca.

Ogni giocatore sceglie un tipo di indicatore e prende anche quello dei Punti Vittoria che piazzerà sullo "0" della tabella segnapunti.

Dividere le tessere industria a seconda del retro.

Usatele tutte in una partita a 4 giocatori, mentre

scartate l'epoca "V" se siete in tre. Mescolate

separatamente tutte le tessere e ponetele coperte

vicino alla mappa raggiungibili da tutti i giocatori.



Il Gioco

Decidete chi inizia per primo. Questo giocatore prenderà l'indicatore di primo giocatore. Il turno prosegue in senso orario. Un round consiste di 5 fasi. Tutti i giocatori devono completare una fase prima di passare a quella successiva.

Le fasi sono:

- 1. Entrate
- 2. Nuove tessere
- 3. Asta
- 4. Costruzione
- 5. Cambiare il primo giocatore

Dopo tre o quattro round si cambia epoca

- 6. Nuova Epoca

Le epoche in dettaglio

- 1. Entrate

Ogni giocatore riceve 1\$ dalla banca.

- 2. Nuove tessere

Pescare una tessera per giocatore dalla pila dell'epoca attuale (si parte naturalmente dall'epoca "1"), e metterle scoperte e ben visibili a tutti.



Nota: All'arrivo all'epoca III, IV e V i giocatori ricevono 2\$

Nota: In ciascuna epoca vengono messe all'asta 12 tessere.

Nota: Se preferite potete anche piazzare le fabbriche e le tecnologie che saranno messe all'asta direttamente al loro posto sulla mappa per meglio vedere le connessioni

■ 3. Asta

Il primo giocatore sceglie una tessera su cui vuole fare un'offerta. Il giocatore alla sua sinistra fa la prima offerta e così via in senso orario. Ogni offerta deve sempre essere maggiore della precedente. Si può anche scegliere di passare.

A questo punto il primo giocatore ha due opzioni:

1) Da la tessera al vincitore e si prende i soldi scegliendo poi un'altra tessera per una nuova asta.

Oppure

2) Si prende la tessera senza pagare nulla, ma la scelta di una nuova tessera passerà al giocatore alla sua sinistra, ma l'indicatore di primo giocatore rimane in ogni caso a lui!!

Il giocatore alla sua sinistra sceglie la nuova tessera da mettere all'asta.

Se nessun giocatore fa un'offerta su una tessera, il giocatore che l'ha scelta **deve** prendersi quella tessera e passare la scelta al giocatore alla sua sinistra.

Un giocatore può prendere in un round più di una tessera finchè ha i soldi.

Quando tutte le tessere sono esaurite la fase termina.

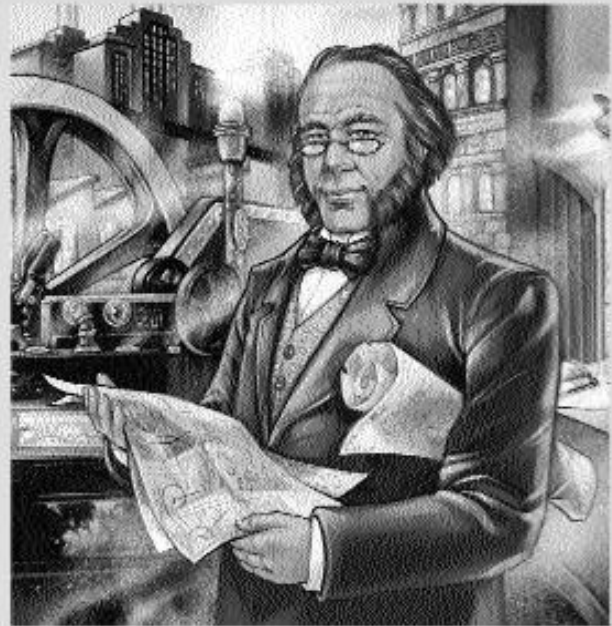
■ 4. Costruzione

A partire dal primo giocatore ora tutti possono iniziare a costruire fino ad un massimo di tre tessere (una per tipo) in un round. Si possono quindi costruire 1 Fabbrica, 1 Tecnologia ed un Bonus in qualsiasi ordine. Il giocatore piazza queste tessere scoperte davanti a lui sul tavolo. Se costruite dovete pagare i costi alla banca (le tecnologie non hanno costi). In aggiunta avete bisogno di una o due risorse per la maggior parte delle fabbriche e tecnologie. Solo dopo aver adempiuto a tutte le richieste, potete giocare le tessere.

Ottenere le risorse necessarie

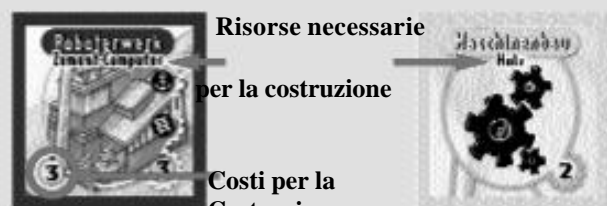
Ci sono 4 modi per ottenere le risorse:

- Avete acquistato la risorsa ad un'asta precedente. La usate scartandola.
- Avete una fabbrica che produce quella risorsa che sarà quindi sempre disponibile e gratuita per voi.



Nota: Naturalmente il giocatore che precedentemente aveva diritto di scelta, può continuare a partecipare ad altre aste.

Nota: Solo le tessere scoperte sul tavolo davanti a ciascun giocatore contano alla fine del gioco.



Risorse necessarie

per la costruzione

Costi per la
Costruzione

Nota: Potete scambiare in qualsiasi momento una risorsa per 1\$. Prendete il denaro dalla banca e scartate la risorsa.



- C'è un giocatore che ha una fabbrica che produce quella risorsa. Gli pagate 1\$ e lui non può rifiutarsi di vendervela.

- Potete comprare la risorsa per 1\$ dalla banca, ma solo se nessun giocatore la produce.

Attenzione: potete solo comprare le risorse dell'epoca in corso e le precedenti (vedere la tabella a lato).

Se non avete denaro sufficiente o se non riuscite ad ottenere le risorse, non potete costruire le tessere corrispondenti.

Punti vittoria per Fabbriche e Tecnologie

Se piazzate una tessera tecnologia o fabbrica sul tavolo davanti a voi, piazzate un vostro indicatore sulla mappa sul posto specifico per ottenerne i relativi punti vittoria.

I punti vittoria sono indicati nell'angolo in basso a destra della tessera. Se non c'è alcun numero, non ottenete nulla.

Per la costruzione delle **Fabbriche** ottenete i Punti vittoria solo se le costruite nella stessa epoca in cui le comprate (in un'asta). Ottenete immediatamente i Punti vittoria che registrate sull'apposita tabella.

Le **Tecnologie** possono essere costruite solo nella stessa epoca in cui le avete comprate (in asta), quelle rimaste in mano saranno scartate ed eliminate dal gioco al cambio d'epoca.

Costruzioni speciali: la banca e la borsa

Il giocatore che costruisce la banca o la borsa ottiene uno sconto di 1\$ sulle costruzioni successive. Se le costruisce entrambi lo sconto è di 2\$.

Nota: Si può comprare e vendere risorse parecchie volte in un round.

Tabella delle risorse disponibili
Epoca 1: Nessuna risorsa
Epoca 2: Pietre, Legno e mattoni
Epoca 3: Ferro, Ceramica e Vetro + tutte le precedenti
Epoca 4: Elettricità, Cemento ed Acciaio + tutte le prec.
Epoca 5: Plastica e Computer + tutti e le precedenti

Esempio: L'indicatore d'Epoca si muove e all'Epoca 2. D'ora in avanti saranno disponibili Pietre, Legno e Mattoni.



Nota: Sul retro della tessera troverete l'epoca a cui si riferisce.

Nota: I costi di costruzione possono essere ridotti, ma non otterrete mai indietro i soldi spesi per la banca o la borsa.

Sommario: Le fabbriche possono essere costruite in qualsiasi epoca ma danno punti vittoria solo se costruite nella stessa epoca in cui sono state comprate. Le tecnologie si possono costruire solo nella loro epoca altrimenti saranno scartate al cambio d'epoca. I bonus possono essere costruiti in qualsiasi epoca.

■ 5. Cambiare il primo giocatore

Se tutte le tessere messe all'asta (3 o 4 a seconda del numero di giocatori), sono state aggiudicate, il prossimo giocatore diventa il primo per il round successivo ed ottiene l'indicatore corrispondente. Il round partirà con la fase di entrate.

■ Nuova Epoca

Quando tutte le 12 tessere di un'epoca sono state messe all'asta, l'epoca termina e l'indicatore scende di uno spazio e se arriva all'epoca III in poi, i giocatori ottengono 1\$ in più di rendita dalla banca.

Tutte le tessere tecnologia non utilizzate vanno scartate e tutte le nuove risorse che entrano in gioco con la nuova epoca possono essere utilizzate d'ora in avanti.

L'indicatore di epoca si sposta in avanti di uno spazio alla volta. Quando passa sul simbolo del dollaro i giocatori ottengono 1\$ in più.



Simbolo del dollaro

Fine del Gioco

La partita termina quando tutte le tessere sono state messe all'asta. L'ultimo round viene completato.

Totalizzare Punti Vittoria

I giocatori possono ottenere punti vittoria addizionali dal danaro, dalle tessere bonus e dalle connessioni tra fabbriche e tecnologie. Non si ottiene nulla dalle tessere rimaste in mano.

Tessere Bonus

Per le tessere bonus (Canali, Porti, Binari, Condotte e Network) che i giocatori hanno giocato, ottengono 2 Punti vittoria per ogni fabbrica costruita che ne riporti il simbolo.



Nota: Se possedete 2 tessere bonus dello stesso tipo, non raddoppiate il punteggio.

Fabbriche e Tecnologie connesse

Per ogni coppia di fabbriche o tecnologie dello stesso giocatore che sono connesse da linee o strade, il giocatore guadagna 3 punti vittoria.

Nota: Le connessioni tra Fabbriche e Tecnologie sono riportate anche a pag.6.

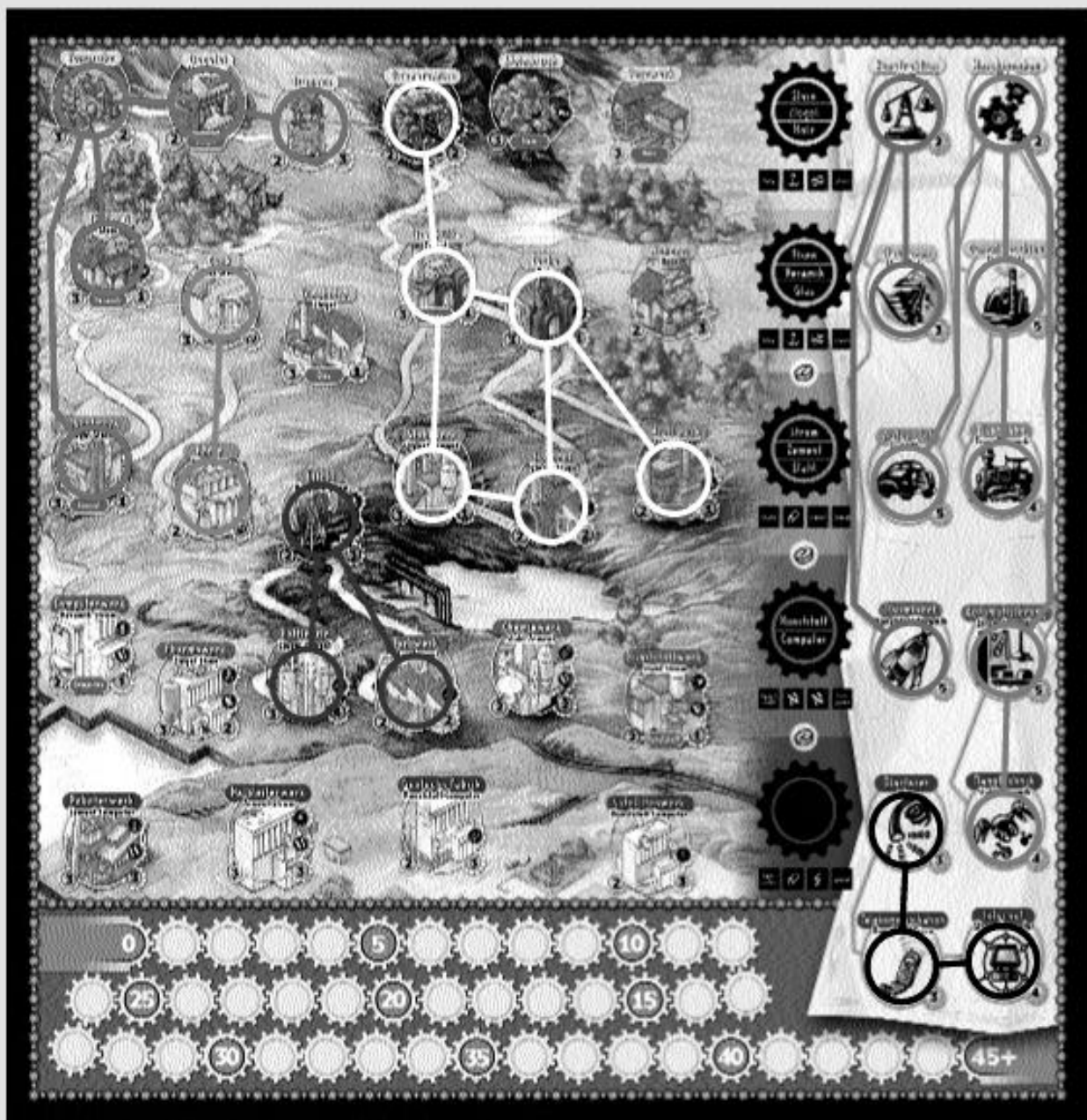
Denaro

Ogni 3\$ valgono 1 Punto vittoria.

Segnare i punti vittoria sull'apposita tabella segnapunti. Il giocatore col maggior punteggio è il vincitore. In caso di parità, vince il giocatore col maggior quantitativo di tessere giocate. In ulteriore caso di parità, vince il giocatore con più denaro.



Nota: Se un giocatore raggiunge più di 45 Punti Vittoria, lascia un indicatore sulla casella 45+ e prosegue dalla casella "0" con un altro indicatore.



Esempio: Michael alla fine del gioco, ha le seguenti tessere giocate davanti a lui: Pozzi di petrolio, Raffineria,



Ingegneria meccanica, Automobile e le tessere bonus Condotte e Porto.

Egli ottiene i seguenti Punti vittoria:

Il Pozzo di petrolio e la raffineria costruite nella stessa epoca valgono 7 PV (3+4)

L'Ingegneria meccanica e l'automobile valgono anch'esse 7 PV (2+5)

Il pozzo di petrolio e la raffineria sono collegate da una strada che aggiunge 3 PV, come pure l'ingegneria e l'automobile, aggiungono altri 3 PV.

Il pozzo di petrolio mostra i simboli bonus delle condotte e del porto che Michael ha giocato e ciò gli vale altri 4 PV

(2+2). Anche la raffineria mostra il simbolo bonus delle condotte per altri 2PV.

Michael ha in totale 26 PV.

