

# INDUSTRIA



Un gioco di aste che attraversa cinque epoche industriali, dalla miniera alla robotizzazione, passando per la scoperta delle macchine a vapore e dell'elettricità.

Le fabbriche costruite in ogni epoca valgono punti vittoria, ed occorre cercare di mantenerli nel tempo. Una strategia vincente potrà coronare uno dei giocatori magnate dell'industria.

Traduzione in italiano by Cippacometa,  
La Tana dei Goblin (<http://www.goblins.net>)

## Materiale di gioco

- **60 Tessere Industria**, 2 per ogni epoca, stampate su entrambi i lati.

Queste tessere sono di quattro tipi e possono indicare le fabbriche, le tecnologie, le materie prime e bonus di vario tipo.

Il retro di ogni tessera identifica l'epoca cui l'oggetto si riferisce.

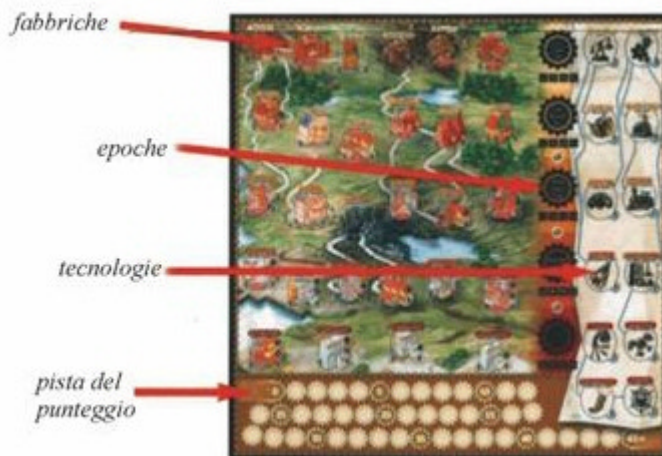


- **Mappa di gioco.** Nella parte in alto a sinistra sono indicate le fabbriche, alcune delle quali sono collegate da una strada.

Al lato destro sono riportate le tecnologie, alcune delle quali sono collegate da una linea.

Fra le fabbriche e le tecnologie si trova una colonna che indica le diverse epoche del gioco.

Infine, la parte bassa della mappa viene usata per segnare il punteggio dei giocatori.



- **80 Segnalini Giocatore** o proprietà, quadrati, 20 per ognuno dei quattro colori in gioco.
- **4 Segnalini di punteggio**, rotondi, uno per ognuno dei quattro colori in gioco.
- **30 Monete** in due diversi tagli: quelle grigie valgono 1 Thaler, mentre quelle gialle valgono 5 Thaler.
- **2 Grossi segnalini di legno** che sono usati per indicare il primo giocatore di turno e l'epoca in corso.

## Scopo del gioco

Nel proprio turno, i giocatori cercano di vendere abilmente le fabbriche e le tecnologie disponibili all'asta, alternandosi nel ruolo di banditore. Agendo oculatamente in tale veste, un giocatore può sia realizzare dei guadagni in denaro, sia ottenere direttamente e gratuitamente ciò di cui più ha bisogno.

E' necessario pianificare attentamente lo sviluppo dei propri agglomerati industriali, poiché il denaro è scarso in questo gioco.

Al termine della partita, i giocatori otterranno punti vittoria in funzione delle combinazioni di fabbriche, tecnologie e bonus acquisite nel corso del gioco.

## Preparazione

Sistemare il tabellone al centro del piano di gioco, e porre l'indicatore di epoca sulla prima casella, contrassegnata dalla scritta "Stein – Ziegel – Holz".

Distribuire 4 Thaler a ciascun giocatore. Il resto delle monete costituisce la banca. Si noti che il denaro posseduto dai giocatori deve sempre essere visibile e non può essere tenuto nascosto agli avversari.

Ogni giocatore sceglie quindi un colore e prende i segnalini quadrati corrispondenti, ponendo quello tondo sulla casella 0 della pista del punteggio.

Suddividere le tessere Industria in base al simbolo riportato sul retro delle stesse, creando così cinque diverse pile di tessere mescolate a caso, che saranno disposte a faccia in giù sul tavolo. Se si gioca in tre, le tessere della quinta epoca saranno messe da parte e non verranno utilizzate.

## Svolgimento del gioco

Scegliete uno dei partecipanti come primo giocatore, egli prenderà il segnalino corrispondente. A partire dal primo giocatore, la partita si svolge in senso orario in una serie di turni ciascuno dei quali suddiviso in cinque fasi. In ogni fase tutti i giocatori devono agire prima di poter passare alla fase seguente, rispettando il seguente ordine:

1. **Guadagno**
2. **Scoperta di nuove tessere**
3. **Vendita all'asta delle tessere**
4. **Costruzione o posa delle tessere**
5. **Cambio del primo giocatore**

Ogni 3 turni di gioco (nelle partite a 4 giocatori, ogni 4 turni in quelle con soli 3 giocatori) si verifica un cambiamento di epoca, che viene mostrato spostando l'apposito segnalino sulla mappa di gioco.

Nei paragrafi successivi sono illustrate in dettaglio le cinque fasi che compongono il turno di gioco.

### 1. Guadagno

Ciascun giocatore riceve 1 Thaler dalla banca.

**Nota:** ogni giocatore riceve 1 Thaler in più al passaggio alla 3ª, 4ª e 5ª epoca (vedi più avanti).

### 2. Scoperta di nuove tessere

Dalla pila delle tessere corrispondenti all'epoca in corso, ogni giocatore pesca una tessera e la pone a faccia in su accanto alla mappa di gioco, in modo che sia ben visibile a tutti.

**Nota:** i giocatori possono decidere anche di posizionare direttamente le tessere sulla mappa, al posto loro riservato. Le connessioni possibili fra le fabbriche e fra le tecnologie saranno illustrate e chiarite più avanti.

**Nota:** per ogni epoca saranno messe all'asta 12 tessere (nelle partite con 4 giocatori).

### 3. Vendita all'asta delle tessere

Il ruolo di banditore viene rivestito dal primo giocatore.

Il banditore sceglie una delle tessere pescate nella fase precedente e inizia l'asta. A partire dal giocatore alla sua sinistra, ciascuno può fare una singola offerta oppure passare. Il banditore non può fare offerte e ogni offerta deve essere superiore a quella precedente.

Quando ognuno degli altri giocatori ha fatto la sua offerta o ha passato, il banditore conclude l'asta scegliendo fra le seguenti due opzioni:

- consegna la tessera al giocatore che ha effettuato l'offerta più alta, il quale paga alla banca la somma corrispondente, dopo di che prosegue mettendo all'asta una delle tessere rimanenti;

*OPPURE*

- tiene la tessera per sé senza pagarla, nel qual caso perde il ruolo di banditore, pur restando primo giocatore fino al termine del turno in corso; in questo caso, il giocatore alla sua sinistra diventa il nuovo banditore e prosegue mettendo all'asta una tessera a sua scelta fra quelle restanti.

Nel caso in cui nessuno dei giocatori faccia un'offerta durante la fase d'asta, il banditore è obbligato a prendere lui la tessera selezionata (senza pagarla), ma anche in questo caso perde il ruolo di banditore che passa al giocatore alla sua sinistra.

Uno stesso giocatore può ottenere più tessere nello stesso turno, non c'è limite all'espansione economica!

Le tessere acquisite in questa fase vengono prese dai giocatori e tenute in mano. Quando tutte le tessere pescate sono state assegnate, la fase termina e si passa alla successiva.

### 4. Costruzione o posa delle tessere

A partire dal primo giocatore, ognuno può posare fino a tre tessere dalla propria mano, che vengono disposte di fronte a sé a faccia in su. Un giocatore può posare al massimo 1 fabbrica, 1 bonus ed 1 tecnologia, ma può metterle in gioco in qualsiasi ordine.

Per ogni tessera posata, il giocatore deve pagare alla banca il costo relativo. Fanno eccezione le tecnologie che, non avendo un costo di costruzione, vengono posate gratuitamente dai giocatori.

Alcune fabbriche e tecnologie richiedono anche un costo in materie prime per poter essere messe in gioco. E' necessario pagare per intero il costo di costruzione di una tessera prima di porla in gioco (costruzione).

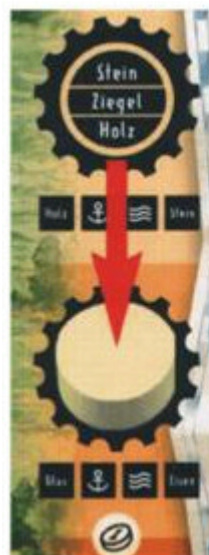
#### Rifornimento di materie prime

Esistono quattro diversi sistemi per procurarsi le materie prime di cui si ha bisogno nel corso del gioco, come di seguito dettagliato.

1. Il giocatore ha acquisito una tessera di materia prima nel corso di una precedente asta, e pertanto ha in mano tale risorsa. Se il giocatore decide di utilizzare questa tessera, essa viene scartata e non rientra in gioco.
2. Il giocatore ha fabbriche che producono materie prime. In questo caso, le materie prime prodotte dalle fabbriche del giocatore possono essere usate direttamente per pagare i costi necessari.
3. Un avversario è in grado di produrre la materia prima di cui si ha bisogno. In questo caso è possibile acquistare quella materia prima pagando al giocatore 1 Thaler. Non ci si può rifiutare di vendere materie prime agli avversari in questo modo.
4. Solo nel caso in cui nessun altro giocatore è in grado di produrre la materia prima necessaria (vedi punto precedente), il giocatore può acquistarla dalla banca al costo di 1 Thaler.

**Attenzione:** non tutte le materie prime sono disponibili in ogni momento del gioco! I giocatori hanno accesso esclusivamente alle materie prime prodotte nelle epoche precedenti, come risulta dallo schema seguente:

- **Epoca I**  
Non sono disponibili materie prime.
- **Epoca II**  
Sono disponibili presso la banca solo: **Stein** (Pietra), **Holz** (Legno) e **Ziegel** (Mattoni).
- **Epoca III**  
In aggiunta a quelle precedenti, sono disponibili: **Eis** (Ghiaccio), **Keramik** (Ceramica) e **Glas** (Vetro).
- **Epoca IV**  
In aggiunta a quelle precedenti, sono disponibili: **Strom** (Elettricità), **Zement** (Cemento) e **Stahl** (Acciaio).
- **Epoca V**  
In aggiunta a quelle precedenti, sono disponibili: **Kunststoff** (Sintetici) e **Computer**.



#### Epoca I

*Il segnalino epoca è avanzato sulla Epoca II. Le materie prime sopra (Stein, Ziegel, Holz) risultano ora visibili: esse sono ora disponibili presso la banca.*

#### Epoca II

### Punti vittoria per la posa o costruzione di fabbriche e tecnologie

Quando un giocatore posa (costruisce) una fabbrica o una tecnologia, pone uno dei suoi segnalini di proprietà sullo spazio corrispondente della mappa di gioco e guadagna i punti vittoria riportati sulla tessera appena posta in gioco di fronte a sé. Il giocatore avanza quindi il suo segnalino di punteggio in misura corrispondente ai punti vittoria così guadagnati.

Il valore in punti vittoria è sempre riportato nell'angolo in basso a destra delle tessere fabbrica e tecnologia. Se una tessera non riporta alcun valore in questa posizione, significa che il giocatore non guadagna punti vittoria per la sua costruzione.

Si noti che, sebbene i giocatori possano costruire le fabbriche in ogni epoca, **i punti vittoria per la costruzione di una fabbrica sono guadagnati solo se essa è costruita nell'epoca corretta, ovvero la stessa in cui si è acquisita la tessera all'asta.**

Diversamente dalle fabbriche, **le tecnologie possono essere messe in gioco solo nell'epoca corrispondente, cioè quella in cui tali tessere sono state acquisite all'asta.** Quando si passa ad una nuova epoca, tutti i giocatori che hanno ancora in mano tessere tecnologia dell'epoca precedente le devono immediatamente scartare, senza alcun rimborso. Le tessere così scartate vengono rimosse dal gioco.

**Nota:** le tessere bonus possono essere utilizzate in qualsiasi epoca.

### Costruzioni particolari: la Banca e la Borsa

Un giocatore che abbia costruito una di queste due tessere speciali riduce di 1 Thaler il costo delle sue prossime costruzioni. Se un giocatore possiede entrambe le tessere, le sue costruzioni successive sono ridotte di 2 Thaler.

## 5. Cambio del primo giocatore

Una volta che tutte le tessere pescate nel turno (3 o 4 a secondo del numero di giocatori) sono state vendute e dopo che i giocatori hanno terminato la fase di posa o costruzione, il primo giocatore passa il segnalino corrispondente al giocatore alla sua sinistra. Questi diventa così il primo giocatore del nuovo turno che inizia nuovamente dalla fase 1.

## Passaggio ad una nuova Epoca

Quando tutte le tessere dell'epoca in corso sono state vendute, si ha sempre il passaggio all'epoca successiva al termine del turno stesso. Il segnalino corrispondente viene allora spostato sulla nuova epoca, nella casella immediatamente sottostante.

Non appena si verifica il passaggio alla 3<sup>a</sup>, 4<sup>a</sup> e 5<sup>a</sup> epoca, ogni giocatore riceve immediatamente dalla banca 1 Thaler, in aggiunta alla normale fase di guadagno all'inizio del turno.

Al passaggio ad una nuova epoca, tutti i giocatori devono scartare le tessere tecnologia eventualmente in loro possesso, senza alcun compenso. Queste tessere sono rimosse dal gioco.

Quando si passa ad una nuova epoca, si rendono disponibili nuove materie prime.

## **Fine del gioco**

La partita ha termine quando sono state vendute tutte le tessere di ogni epoca. A questo punto, il turno in corso viene completato e si passa alla totalizzazione dei punti vittoria. La distribuzione dei punti vittoria avviene in base al denaro, ai bonus ed alle fabbriche costruite, secondo quanto di seguito indicato.

### **Tessere bonus**

Ogni giocatore riceve un bonus di 2 punti vittoria per ogni fabbrica costruita che riporti il simbolo di un bonus che lui stesso ha messo in gioco di fronte a sé.

Se un giocatore ha posato più volte lo stesso bonus, non ottiene ulteriori vantaggi, guadagna comunque 2 soli punti vittoria.

### **Connessioni fra fabbriche e tecnologie**

Ogni giocatore guadagna 3 punti vittoria per ogni collegamento che unisca due delle sue fabbriche o due delle sue tecnologie.

**Nota:** per avere un'idea più chiara di quali connessioni esistano fra fabbriche e tecnologie, si faccia riferimento all'immagine riportata al fondo di questo regolamento.

### **Denaro**

Ogni giocatore guadagna 1 punto vittoria per ogni 3 Thaler in suo possesso.

## **Vittoria**

I punti vittoria totalizzati sono riportati dai giocatori spostando i propri segnalini di punteggio sulla mappa di gioco. Se un giocatore dovesse superare i 45 punti vittoria, metterà uno dei propri segnalini di proprietà sulla casella "45+" ed avanzerà il suo segnalino di punteggio ripartendo dall'inizio della pista.

Al termine delle totalizzazioni, il giocatore il cui segnalino di punteggio si trova più avanti è il vincitore.

In caso di parità, il vincitore è il giocatore che ha posato più tessere fra fabbriche, bonus e tecnologie. In caso di ulteriore pareggio, il vincitore è il giocatore che possiede più denaro.





Tutti i diritti sono proprietà esclusiva dell'autore e degli editori.

Il presente regolamento tradotto è da intendersi come supporto non ufficiale per i giocatori di lingua italiana, realizzato spontaneamente e senza fini di lucro da La Tana dei Goblin (<http://www.goblins.net>).

L'autore e gli editori non hanno alcuna responsabilità per eventuali imprecisioni o errori nella presente traduzione